电脑应用和娱乐的第一选择

总第164期

# 大众软件

03

Popsoft

2004年 半月刊

WWW.POPSOFT.COM



P20

## 12毫秒的诱惑

12毫秒的延迟时间是液晶显示技术自"16毫秒"之后的又一突破，让我们在第一时间领略12毫秒的诱惑吧。




P 38.57.72

## 情人节三重奏

圣瓦伦丁节日（情人节）的最早描述出现于1380年左右，因此在所有花招都被前人用完后你应当相信：是到用软件、硬件、网络全副武装的时候了。



P106

## 遥望太极虎——韩国网络游戏产业透视

本文将用详实的数据资料和深入的分析首次为你揭开韩国网络游戏产业的面纱。当然，了解别人的情况和发展经验，是为了更好地走自己的路，我们希望这篇文章能够对我们的游戏产业带来一些帮助。



P134

## 复活——秦殇前传全攻略

目标软件在积累了几年的RPG制作经验后，又推出了经由全新引擎制作的《复活——秦殇前传》。本期以超大篇幅特别奉献由小编亲手打造的《复活》完全详解攻略。




ISSN 1007-0060




海飞丝

不仅去屑 更能防止头屑再生

让你自信成为瞩目焦点




網易 NETEASE
www·163·com
贺
新年伊始，梦幻强势出击
同时在线突破10万
梦幻西游
-ON-LINE-
精美梦幻客户端 超值上市！
全国软件店有售！
客户端下载：
http://xyq.163.com/download
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼 传真：(020)85521970 商务电话：(020)85553771
客服电话：(020)85543820 客服专用信箱：mhgm@corp.netease.com
xyq.163.com

重重叠叠戏翻天

在此新春佳节，EA特别为玩家推出《印第安那·琼斯与皇陵》、《模拟人生：超级明星》、《战地1942：罗马之路》、《F1职业挑战赛》、《模拟人生：家有宠物》等各式各样的游戏，以不同种类和风格，提供不同感受的娱乐。现在就购买EA的产品，与家人好友喜气洋洋过个年！

欢欢喜喜过个年

## 第一重
## 尝试印第安那的冒险旅程




### 印第安那·琼斯与皇陵

还记得上个世纪90年代风靡全球的《印第安那·琼斯（夺宝奇兵）》系列电影吧，这部以考古探宝为主题的电影掀起了全球范围内的冒险电影的热潮，三部曲，部部经典。

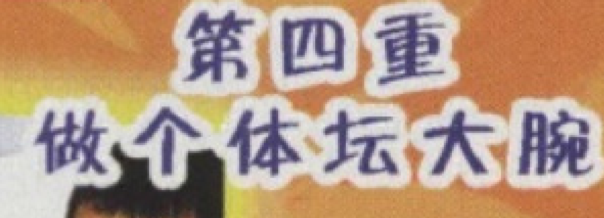
已上市￥68元

## 第二重
## 享受明星乐趣




### 模拟人生：超级明星（中文版.资料盘）

渴望接受镁光灯的洗礼，成为万众瞩目的焦点吗？希望体验富贵奢华的生活方式，享受无可挑剔的全方位服务吗？摇滚歌手、电影明星或者超级名模，这些伟大的梦想都等待着您在《模拟人生：超级明星》中实现！新的游戏操作、新的社交活动以及一个新的活动场所为您提供了全方位接触明星职业、享受名流生活的机会——也许您的大名就会成为模拟世界中的一个伟大传奇！★运行本游戏需要已安装《模拟人生（中文版）》。



已上市￥55元

## 第三重
## 再入枪林弹雨






### 战地1942：罗马之路(资料盘)

调查报告显示前线上使用了一些新技术。我们在战场上看到了新的装备和车辆。部队被投入到新的战线上接受考验。我们要依靠你的经验使战争按照我们的意图进行并争取迅速获得胜利。★运行本游戏需要已安装《战地1942》。

已上市￥50元

## 第四重
## 做个体坛大腕

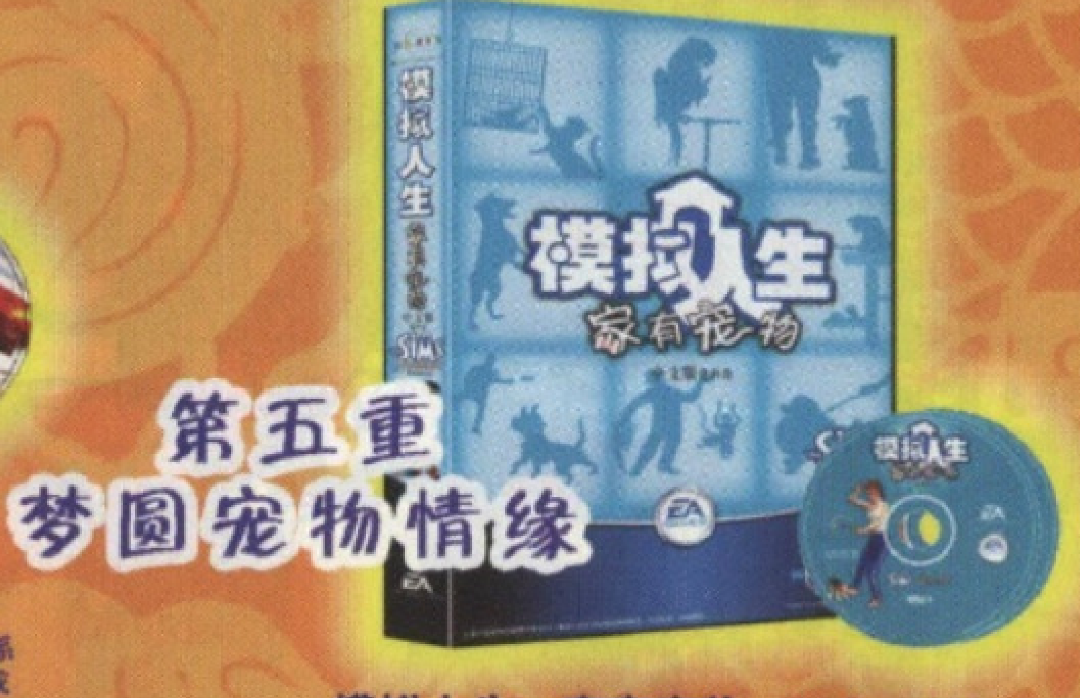



### F1职业挑战赛

全方位地完整体验整个F1赛事的全部魅力，亲身参与一系列的分站赛，在赛道上尽情驰骋，挑战一系列的激情赛事，成为F1车坛当仁不让的统治者。相信这则消息对中国广大喜爱F1系列的玩家来说也不吝是一个绝好的期盼。

已上市￥60元

## 第五重
## 梦圆宠物情缘




### 模拟人生：家有宠物（中文版.资料盘）

到宠物商店去挑选一条小狗或者一只小猫，接下来要做的就是照顾小猫小狗啦，为了提升家人的愉快程度和生活品质，尽量满足宠物们的需要吧：让家人暂停一下家务劳动，训练宠物们表演逗乐，给它们买礼物，和它们一起玩耍，给它们买玩具，跟着它们陪着它们，要尽最大努力不让他们毁了你的房子！★运行本游戏需要已安装《模拟人生（中文版）》。

二月上市￥55元

★具体日期以实际上市日期为准










美国艺电有限公司北京办事处
地址：北京市东三环北路2号南银大厦1812室（100027）
电话：010-64100888　传真：010-64108882　网址：www.ea.com.cn

总经销：中国图书进出口（集团）总公司
地址：北京市朝阳区工体东路16号（100020）
电话：010-65002896








全新网络“大富翁”
火爆
公测中...
强盗与富商
OnLine
苏州蜗牛倾力打造全新棋格类网络游戏平台
苏州蜗牛电子有限公司
地址：苏州国际机场路328#国际科技园C302
电话：0512-62526523（总机） 62526525-20
HTTP：//WWW.SNAILGAME.NET
E-MAIL:RURU@SNAILGAME.NET

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 Walker
副主编 王晨
编辑部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立 黄志昕
专题记者 郭都 汪铁 张宇 万楠方 李刚 李江 王槊
美术总监 祁津忆
本期责编 杨文韬
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广告部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060 CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电 话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年02月01日
零售价 人民币 6.80元 港币 20.00元 美元 4.95元 新加坡元 9.00元



# ¥7999元！理想价位的理想机型



图片仅供参考
告有效期只限2004年2月1日–2月15日　广告所列产品、价格、配置、优惠、升级建议，及产品供应情况，如有更改恕不另行通知，欢迎致电向销售代表查询。

Dell | 商用电脑

Dell推荐中小企业使用Microsoft® Windows® XP Professional

## Inspiron™ 1100n 经济高效

- 英特尔® 赛扬® 处理器2.4GHz
- 256MB DDR 内存
- 30GB[1] 硬盘
- 14.1英寸XGA TFT显示屏
- 24X CD-ROM
- DOS操作系统

（本配置只对中小企业，恕不包含个人用户）

intel inside celeron™ PROCESSOR 赛扬™处理器

标准配置价 人民币 **7,999**　E-VALUE 配置代码：L540208

## Inspiron™ 600m 强劲轻薄

- 英特尔® 迅驰™移动计算技术
- 英特尔® 奔腾® M处理器1.4GHz
- Intel® 855PM芯片组
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b*
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 256MB DDR 内存/40GB[1] 硬盘
- 14.1英寸XGA显示屏
- 8X DVD-ROM
- 32MB ATI Mobility™ Radeon™ 9000显卡




英特尔®迅驰™ 移动计算技术

标准配置价 人民币 **11,999**　E-VALUE 配置代码：L540212

## 升级建议（购买Inspiron™指定机型）

有效期至2004年2月7日止

- 从40GB[1]升级至60GB[1]硬盘 —加RMB499元
- 从24X CD-ROM升级至8X DVD-ROM —加RMB299元
- 从256MB内存升级至512MB(2X256)内存 —加RMB499元



E-VALUE 配置代码：L540210

### Inspiron™ 1100 经济高效

- 英特尔® 奔腾® 4处理器2.66GHz
- 预装Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 256MB DDR 内存
- 20GB[1]硬盘
- 14.1英寸XGA TFT显示屏
- 8X DVD-ROM

标准配置价 人民币 **9,999**

重量：1.35公斤
厚度：24.5毫米



E-VALUE 配置代码：L540213

### Inspiron™ 300m 超轻超薄

- 英特尔® 迅驰™移动计算技术
- 英特尔® 奔腾® M处理器1.2GHz
- Intel® 855GM芯片组
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b*
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 256MB DDR 内存/30GB[1]硬盘/8X DVD-ROM
- 12.1英寸XGA显示屏

标准配置价 人民币 **12,999**



E-VALUE 配置代码：L540215

### Inspiron™ 8600 移动多媒体

- 英特尔® 迅驰™移动计算技术
- 英特尔® 奔腾® M处理器1.5GHz
- Intel® 855PM芯片组
- Intel® PRO/Wireless 2100 Network Connection 802.11b*
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 512MB DDR 内存/40GB[1]硬盘
- 15.4英寸Wide Aspect Ultrasharp™ XGA TFT显示屏
- 8X DVD-ROM
- 64MB DDR nVidia GeForce™ FX Go5200 AGP 4X显卡

标准配置价 人民币 **14,999**



E-VALUE 配置代码：L540216

### Inspiron™ 5150 主流加强

- 移动式英特尔® 奔腾® 4处理器3.06GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP（家庭版）
- 512MB DDR 内存/30GB[1]硬盘
- 15英寸UltraSharp™ UXGA显示屏
- 8X DVD-ROM
- 64MB DDR nVidia GeForce™ FX Go5200 AGP 4X显卡

标准配置价 人民币 **15,888**

有Dell Inspiron笔记本电脑都可免费享受1年内下一工作日上门服务+1年全面保护，1年全面保护包括为期至少一年的意外损坏维修或部件免费更换服务。涵盖：液体溅洒、整机跌落或撞击、电击电涌、液晶显示屏破碎或开裂，以及意外严重破损等情况，盗窃除外
笔记本：另加人民币600元，可从Microsoft® Windows® XP Home家庭版升级至Microsoft® Windows® XP Pro专业版，便可提高笔记本电脑的性能，并且获得支持外围设备的最新功能，保证您可以随时随地保持高效工作。戴尔商用PC采用正版Microsoft®
Windows® 操作系统，为了保证品质和服务，请认明Windows® XP正版标签，详情请浏览，www.microsoft.com/piracy/howtotell

免费订购咨询（欢迎中小企业来电索取精美产品手册）　广告代码：8101316

# 800-858-2228

DELL™ 戴尔™

www.dell.com.cn 24小时上网订购享受更多优惠　购买戴尔电脑，需额外支付全国统一的运费



# 选择戴尔，
# 选择国际领先图形工作站




**Dell | 图形工作站**

**Dell推荐中小企业使用Microsoft® Windows® XP Professional**

## Precision™ 360 图形工作站

- **支持800MHz前端系统总线 英特尔® 奔腾® 4处理器2.6GHz**
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 256MB(2X128)ECC DDR400 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro FX500显卡
- 48倍速最大EIDE CD-ROM
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡/集成千兆位以太网卡
- Dell鼠标/集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥9,288**

此价格不包含显示器 配置代码：L620212

## Precision™ 450 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线 英特尔® 至强® 处理器2.6GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 1GB(2X512) ECC Dual Channel DDR 400 SDRAM内存
- 80GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro Fx500 Graphics显卡
- 48X EIDE CD-ROM /3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡/集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥13,388**

此价格不包含显示器 配置代码：L620217

## Precision™ 650 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线英特尔® 至强® 处理器2.8GHz
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 1GB(2X512) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 120GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro FX 500 VGA/DVI显卡
- 48X EIDE CD-ROM/3.5英寸软盘驱动器
- 集成16位声卡/集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 集成Ultra 320 SCSI with RAID 0 控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥15,888**

此价格不包含显示器 配置代码：L620223

## Precision™ M60 移动图形工作站

- 英特尔® 奔腾® M处理器1.4GHz
- Intel® 855PM芯片组
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 512MB(2X256) PC2100 DDR 333 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 15.4英寸Dell UltraSharp™Enhanced WUXGA TFT显示屏(1920X1200)
- 128MB nVidia Quadro FX Go 700显卡
- 8倍速最大DVD-ROM和24倍速CD-RW(内置)
- 3.5英寸软盘驱动器/集成Sound Blaster兼容声卡
- 集成Broadcom 10/100/1000 以太网卡
- 集成56K V.92 capable调制解调器
- 集成IEEE 1394端口/集成立体声音箱和麦克风
- Dell DualPoint™ 定位装置(触摸屏和定位杆)
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

标准配置价 人民币 **¥21,688**

配置代码：L620224

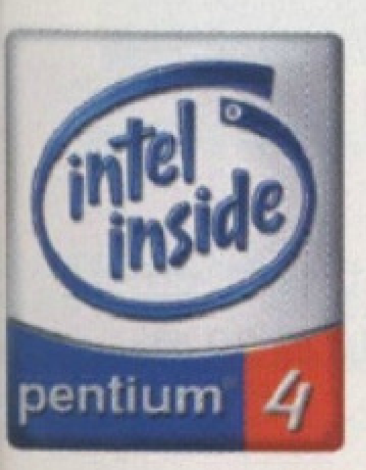


**让你的创意满分**

头脑风暴过后，完美的执行能成就你大师的梦想，全新戴尔Precision™工作站，超乎想象的强劲动力让这一切成为可能。它特别为专业用户设计，更强劲可扩展的超级性能，专业的图形处理能力，让灵感精彩绝伦的呈现，令想象力拥有更大发挥空间。除了三维动画，亦适合数码内容创作(DCC)、计算机辅助设计(CAD)、地理信息系统(GIS)、软件开发及财务分析。出类拔萃的专业性能，加上平易近人的价格，优秀工作站的强大动力，帮助你打造自己的数字梦工厂。

**性能出色 创意之选 轻松拥有**





免费订购咨询 **800-858-2018**

**购买戴尔电脑，需额外支付全国统一的运费**

**广告代码：8101316**

**www.dell.com.cn 24小时上网订购享受更多优惠**

# 编辑部报告

在今年第一期杂志上，“锋利的盾”栏目推出了我们酝酿已久的一篇文章“回归本原——游戏批评理论初探”。一石激起千层浪，这篇文章引发了大家的热烈讨论，而事物的本质，也在讨论中渐渐显露出了自己的轮廓。



## 关于游戏批评的七嘴八舌

### 醉剑东岳 2003-12-29 13:07:40

文中对创新提出了4个层次：种类创新、完善性创新、自身系列创新、普通性创新。
在实际评分中：
C&C属于种类创新——9.5分
CS属于完善性创新——9.5分
仙三属于自身系列创新——8.5分
毁灭之王属于普通创新——7.5分
三点疑问：
1.C&C与CS的创新等级不同，评分为何相同？
2.毁灭之王属于文中提到的增加新剧情、新关卡（还有新角色、新道具等但仍属于第4类）创新在7.5分。那么是否有游戏会被评致5分以下呢？
3.非系列的游戏如何评价其创新度？

### 8神经 2003-12-29 13:42:33

关于CS的创新问题，编辑部讨论了很长时间。我们认为CS和C&C都属于类型创新和完善创新之间，故评分相同。CS之前有三角洲，C&C之前有沙丘2。但是真正奠定即时战略和小组战术FPS地位的游戏还是这两个。创新度5分的游戏应该会有。第二期就有一个。

上面东岳的问题十分靠谱，看完后，我觉得打分真是十分困难。总的来说这是一个理性的分析过程，但是这当中仍然难免掺杂少许感性的理解。

希望大家能够理解这一点。

### 青阳子 2003-12-29 14:24:04

我的建议是：可以参照如游戏等级划分的做法。拿创新项为例：先划分游戏的创新级别，定出一个基础分值，再按照实际创新情况围绕基础分值上下浮动。比如：第一类创新起评为9分；第二类为7分；第3类5分；第4类3分。

C&C的创新为一类，9分起评。再考虑其创新的效果和数量——C&C对后世作品的影响极大，但我们考虑之前有“沙丘”的存在，而且在创新中的某些细节方面尚不完美，最终可以评到9分（如果定为二类可以参照CS的评分方法，不过文中确实是称C&C属于一类创新的）。

CS是二类，7分起评。CS在武器平衡性及团队配合上的创新非常成功，成为当世射击游戏中最佳作品，最终可以评到8分或8.5分。

仙剑3是三类，仅仅在自身系列上有所创新，5分起评。无论是武器养成系统，还是3D画面都不是仙剑3首创的，仅有的创新应该是3D迷宫，但3D迷宫的效果是好是坏很难说（我认为比较失败）。最终可以评到6分（比起评分多出的1分主要是剧情上比前2代有新意）。

### 亚森洛宾 2003-12-30 9:47:23

应该说大软新的评分标准值得肯定，也看得出在评分这方面大软终于下决心进行彻底改变了，而且可以说进步是十分明显的。不过比如文化包容性，我认为国产游戏相对于海外游戏来说在文化内涵方面应该说是有优势的，毕竟中国人做的游戏最符合中国人的思考习惯。但根据新的评分标准，这反而成了劣势了，而直接的结果就是由于这方面的分数极低，导致像仙剑3这样的游戏整体分数被拉得很低（才7.8分），我认为这就成了一种误导。至于游戏的个性和特色这一项，应该是很不错的一项标准，但是并不如想象中的那么好。虽然暗黑和仙剑都是RPG，但是侧重点完全不一样。暗黑是ARPG，它的特色绝对不是剧情，所以把剧情作为标准显然不合理。C&C也是一样。

### 奇民 2003-12-30 20:39:20

大软的评分准则除了标准之外，可能另一方面就是标准执行的不统一。所以，更需要有详细的标准解释和分数定义。这样，才能尽可能多地减少人为因素的干扰。不知道现在游戏的评分是遵循一个什么样的流程，有多少人参与评分？是否能够适时开放读者评分？当然要在标准明确，大家知道自己的选择到底应该是多少分的情况下。PS：建议在考虑文化包容度和评分的时候也可以适当考虑一下女性玩家。对于游戏分级制度也建议做一些改进。使它能够更加有意义一些。

…………

从本期杂志开始，“锋利的盾”栏目会连续推出本刊游戏评论组成员对于游戏批评理论问题以及《大众软件》新版游戏评价准则的深入讨论，敬请广大读者关注。

另：不知大家是否还记得在2001年，当时的“读编往来”栏目编辑阿飞曾经要策划推出一本纪念英国著名科学家、科幻作家阿瑟·克拉克的书叫做《美丽新世界——2001太空探险》，需要报告大家的是在阿飞离职之后，这本书经过林晓长达两年时间的不懈努力，在海洋出版社的大力支持和协助下终于以《宇宙的光荣》的新名字推出了。在我国宇航事业取得重大突破的这个时刻，采用全铜版纸彩印的这本精美画册介绍了关于太空探险方方面面的知识，值得大家收藏。




walker@popsoft.com.cn
完成于2004年01月14日10时30分




# 2004武侠旋风

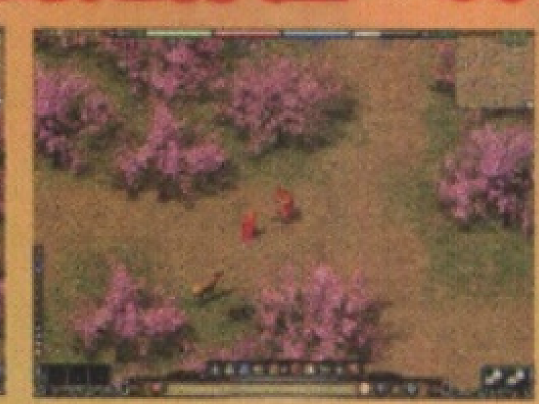
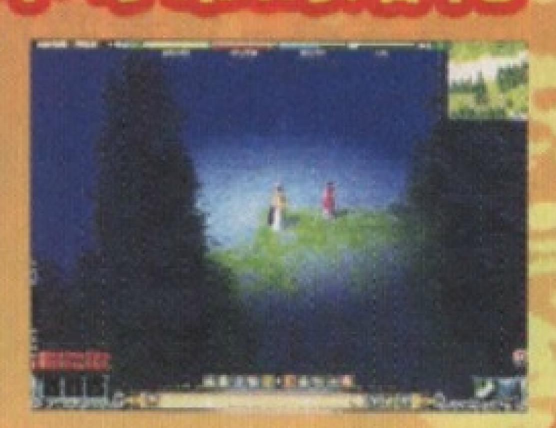
www.jxonline.net

## 爱她就要娶她 只羡鸳鸯不羡仙

## 全新开放结婚系统

男披凤装，女穿凰裙，剑侠世界与心爱的她体验一次不寻常的婚礼



剑侠情缘竞技场开放，详情请关注剑网官方网站www.jxonline.net



点卡热销中 35元包月 10元包周

连邦 全国销售总代理 电话:010-64421199-8285

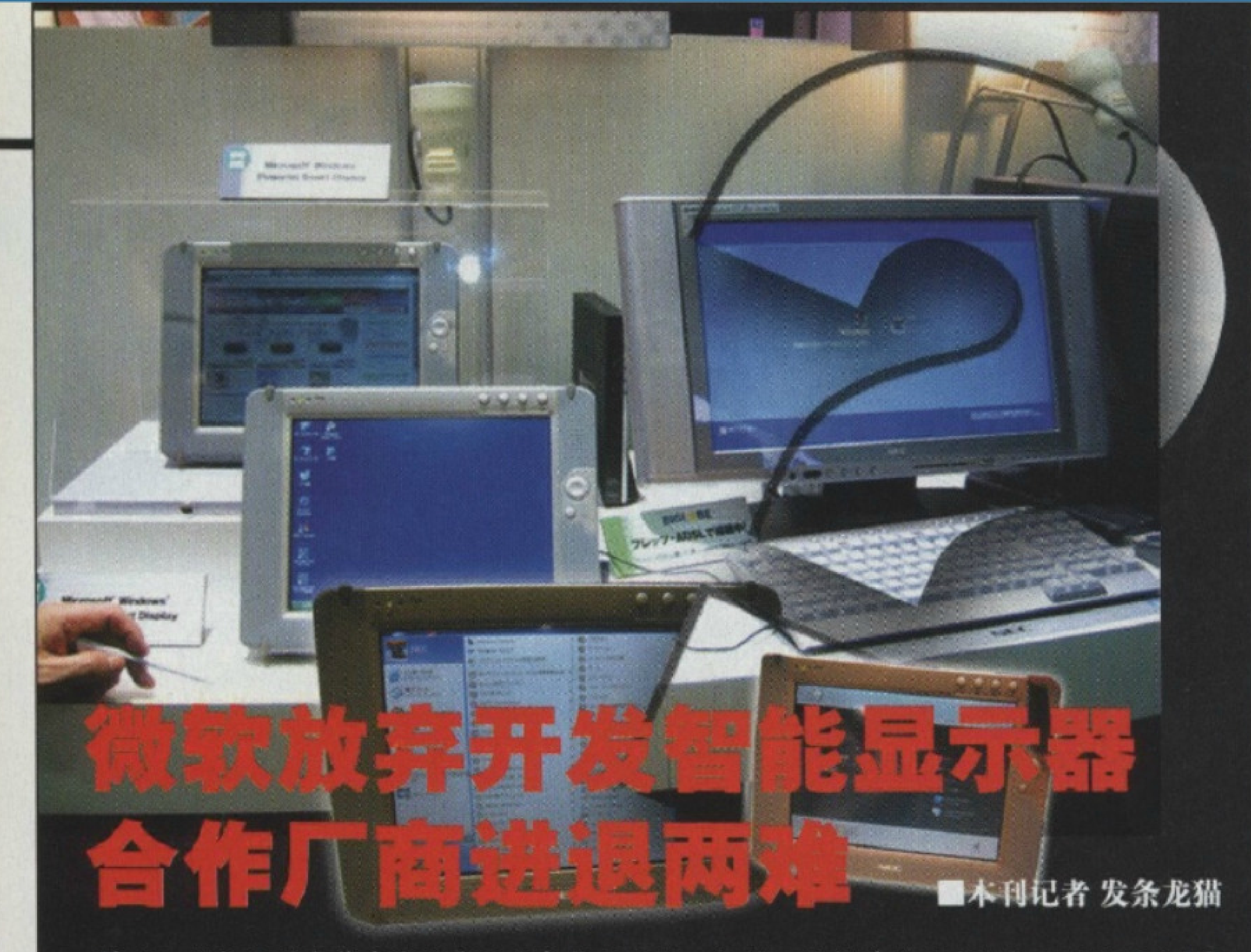
网产品售前短信咨询
动用户发送到6008，联通用户发送到9008

注意：短信固定格式：1122：+您的问题内容
发送 实例：1122：如何购买……

合作伙伴（排名不分先后） DareGlobal 大运在线 joyo.com 卓越网

山软件股份公司地址：北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编：100083 总机：010-82334488 传真：010-82325655 网址：www.kingsoft.net 剑网咨询热线：010-82318282
户服务热线：010-82326868 经销商订货热线：010-82325225/82325755 OEM业务热线：分机5121集团购买热线：010-82325757 企业业务部分机：5050
术支持网址http://support.kingsoft.net 邮购地址：北京市9636信箱（100055） 以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误。公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利。

KINGSOFT
金山软件股份公司



# 微软放弃开发智能显示器 合作厂商进退两难

■本刊记者 发条龙猫

近日，微软公司突然宣布放弃开发智能显示器。据称，微软前些天向包括三星电子和LG电子在内的部分智能显示器开发者发送了一封正式信函。信中称，微软将即刻放弃开发智能显示器（Smart Display）2.0版操作系统。此消息一出，引起业内一片哗然。在刚刚过去的2003年美国消费类电子产品展上，微软还向外界描绘了它的美好前景，没想到时隔数月却被突然打入冷宫。

微软最早是在2001年COMDEX和2002年美国消费类电子产品展上提出智能显示器概念的，2002年6月3日台北国际电脑展上，微软智能显示器的样品——Mira正式亮相，同年6月27日，微软将Mira名称确定为智能显示器版Windows CE，电脑设备本身则被称作Windows驱动的智能显示器。它使用了微软Windows CE处理器和无线连接技术，是微软公司为了使用户能够在室内自由办公而提出新概念，它即可连接在电脑上作为普通液晶显示器，也可脱离PC独立实现浏览互联网等操作。可以说，从技术上来讲，智能显示器还是相当先进的。

回忆几个月前，微软的技术人员谈到："通过这种智能显示器产品，人们不必再坐在电脑桌前，他们可坐在沙发上上网、在床上收发邮件、在厨房下载食谱、在阳台上与朋友分享数码图片、听音乐。"美好的设想想当然地会带来无限商机，于是在微软随后举行的全球各地发布会上，NEC、富士通、LG、三星、明基、优派等显示厂商纷纷与微软签约，并陆续推出自己的智能显示器产品。

后来，在TriGem计算机、飞利浦、优派和NEC等显示器制造商的支持下，微软在2003年初公开了智能显示器操作系统（Smart Display）1.0。然而，与当初的设想大相径庭的是，智能显示器的开发一直进展缓慢。尽管有不少厂商推出了成品（《大众软件》曾经评测过优派的一款产品），但他们的重点业务仍然停留在传统CRT和LCD显示器市场。

此后，微软发现智能显示器面临的处境相当尴尬：小尺寸产品的显示面积比大多数Tablet PC小，但不比Tablet PC便宜，大尺寸产品又太笨重，不便于在室内随手移动。而且微软在最初的设想中没有加入指点笔技术，使一些显示器生产厂商发现自己的产品根本无法与Tablet PC竞争。另据一些业内人士分析认为，微软放弃智能显示器的部分原因是为它自己的Tablet PC让路。

对于微软的决定，三星公司表示接受这一既成事实。三星在接受本刊记者采访时表示，将重组智能显示器开发计划和团队，既然微软已经放弃开发智能显示器，三星也就没有必要在这块领域继续坚持。三星还有很多其他显示器业务，放弃这块市场并不会对它们产生影响。

而LG公司则表示，将不会由于微软策略的变化而放弃智能显示器的开发。LG方面称："自从与微软公司合作之日起，LG就一直在为使智能显示器商品化而努力。LG将于下个月发布首款产品，并将继续寻求技术上的突破。微软公司策略的改变不会影响公司的既定目标。"

虽然目前微软放弃了开发智能显示器，但无论原因为何，智能显示器曾提出的远景概念还是得到了大多数群众的认可。因此，本刊记者相信，有关智能的部分必将在明天继续发展。

## 半月聚焦

### 具有自主知识产权的EVD上市

经历了一个时期外界的各种猜疑和争议后，近日，具有自主知识产权的高清晰影碟机新科牌EVD开始在北京市场销售。此次推出的EVD仅有一个型号，价格为1998元，并随机赠送4部影片。据称，EVD刚摆上货架6小时就售出100余台。另据业内人士介绍，要想使EVD尽早普及，片源还是个大问题。由于生产EVD碟片的技术要高于DVD碟片，这对多数生产企业来说还要有个适应的过程。

### 汉王1.2亿元打造"识别王国"

近日，占地面积达30 000平方米，总投资1.2亿元的"汉王工业园"在河北省燕郊经济技术开发区信息产业园区开工建设。该工业园2000年1月被国家科技部确立为首批"国家高技术研究发展计划成果产业化基地"。汉王科技公司表示，建成后的"汉王工业园"不但将成为汉王科技各系列产品的生产基地，最终还将成为环渤海地区最大的精细加工和高科技电子产品生产基地之一。

## 投资与合作

### 文通签约海关总署

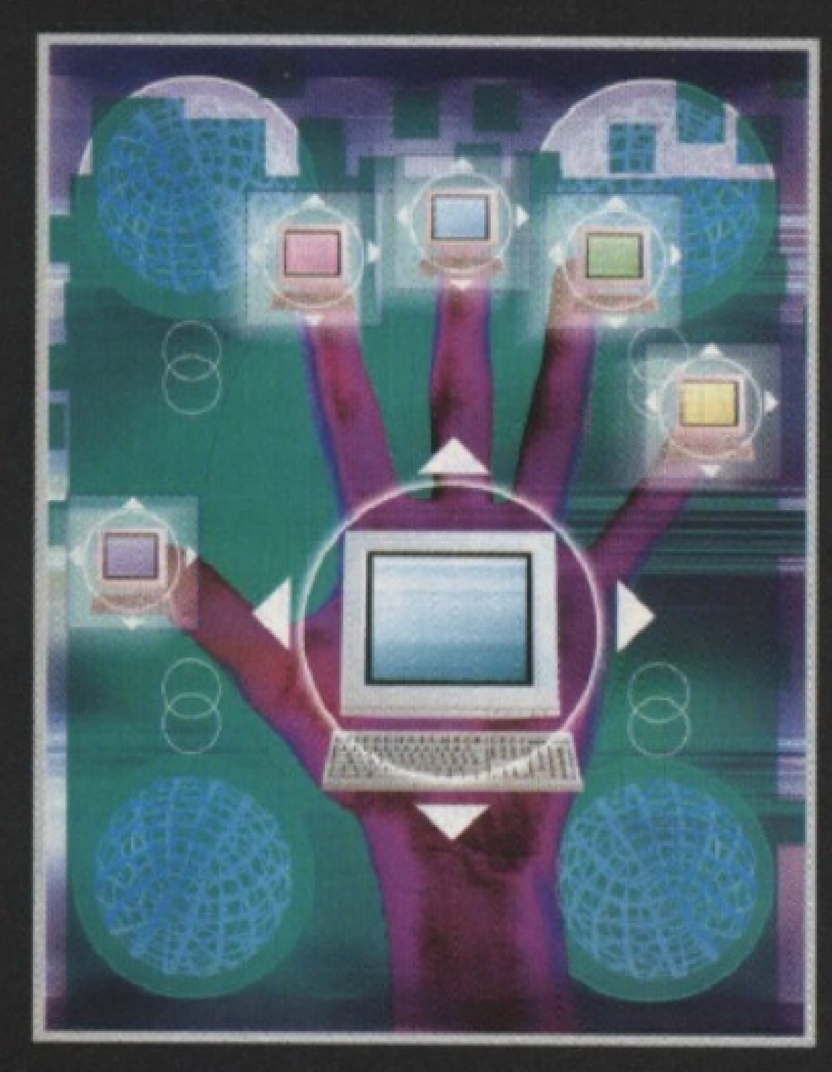
日前，紫光文通与海关总署物资设备供应中心签订了长期合同，在未来的信息化建设过程中，海关总署将全面应用紫光文通的OCR系统。利用文通OCR系统不仅能将图像中的文字识别出来，而且能形成可编辑的电子文档，形成统一的文件格式在电脑中存储，方便调用。

### 双敏电子与青云科技携手

UNIKA双敏电子日前正式对外宣布，将与主板厂商青云科技（Albatron）携手合作，推广Albatron主板系列产品。此次UNIKA双敏电子推出的Albatron青云主板覆盖高、中、低端消费市场，在中国大陆UNIKA双敏电子下设的各个销售公司同步销售。

### 微创为约克国际定制营销管理系统

2003年底，上海微创软件有限公司与约克国际（北亚）公司签订约克营销管理系统协议。微创经过与约克国际（北亚）公司（以下简称：约克）的多次洽谈与沟通，



## 继续关注：

# 安全？还是利益？

## 追踪WLAN标准迷局

■本刊记者 冰河

2003年年终，对于国内众多笔记本电脑生产厂商来说，这本来应该是一个平静如常的时节。虽然距离年终企业财务业绩公告的时间已然不远，但2003年中国大陆笔记本电脑市场的良好局势，让大部分企业的CEO都对即将交出的答卷充满了信心。不过就在这个月的第一天，平静就被一桩新闻给打破了：11月26日、12月1日两天，我国质量监督检验检疫总局和国家标准化管理委员会相继发布公告，推出无线局域网产品国家标准，对国外非标准化产品实行市场封锁，同时决定对该领域产品实施强制性认证。各个厂商赖以争雄市场的技术利剑——Intel迅驰技术中的一些细节由于不符合国家新颁布的无线网络安全技术标准，而将在6个月之后完全遭遇红灯。具体内容，本刊已于2004年第1期的新闻栏目中做了报道。40天很快过去了，众多国内外厂商如何看待新标准的出台？准备采取何种应对措施？本刊记者对此进行了持续关注。

新标准的出台，受影响最大的当数Intel公司，作为技术标准的制定者，他们首先通过美国信息产业机构（USITO）向中国国家标准化管理委员会、国家密码管理委员会办公室等单位提出质疑，希望政府部门能够重新考虑这些标准，与现有的国际规范保持一致。IEEE（国际电信与电气工程协会）也联系中国信息产业部表明了对标准实施后果的担心。他们认为，此举会限制中国无线局域网用户“对产品的可选范围而增加设备成本”。而美国《华尔街日报》则干脆给此举扣上了“贸易保护主义”的帽子。

针对外方的指责，发布标准的国家标准化管理委员会做出了以下解释：现行的ISO/IEC802.11b标准存在的问题的确严重影响计算机的安全，而2004年雅典奥运会组委会也已因为现行无线互联网的危险性而宣布禁止采用此项技术的设备。这说明对漏洞的危险性不仅仅是中国政府有所意识，其他政府和机构也同样担忧。中国推出新标准首要目的是弥补现行标准的漏洞，维护更多消费者的利益，和中美贸易摩擦无关。

相对于国外厂商的躁动不安，中兴、华为等国内设备厂商大多选择了沉默。其原因在于尽管中国移动与中国联通依托已有的移动数据网，分别推出了“WLAN/GPRS双模”及“WLAN/CDMA1X双模”的无线上网业务，并以完善的服务作为卖点。但是无论是中国移动还是中国联通，其覆盖的“热点”都非常有限，WLAN不过是移动数据业务GPRS/CDMA1X的陪衬。而且四大运营商前期的WLAN网络建采用的都是ISO/IEC802.11b标准。如果采用新标准，已铺好的网络如何转换或者更新？新标准网络如何与旧网络兼容？都是难以取舍的问题。当运营商已经骑虎难下的时候，需要基础骨干网络支持产品的系统设备厂商就只能继续观察风向的变化。

与系统设备厂商的沉默相比，终端产品厂商更多的是困惑。在对华硕、明基、戴尔等笔记本厂商的采访中，对方都无一例外的表明接受国家新标准的颁布，在6月份之后更新现有的产品线。但是当问及已售出产品的售后服务时，各个厂商都含糊地表示：可能采取升级产品或者更换部分组件的措施。但是也有可能维持原有技术不变。“迅驰不是不能用，可以使用第三方网卡，除非迅驰的三块组件中有垄断性捆绑，不能使用第三方网卡。虽然Intel公司在网站声明不保证使用第三方网卡不会出问题，但是现在的局面是使用原装网卡已经违反标准了。使用第三方网卡不失为一个折中的办法。”

根据资料显示：2003年中国无线局域网产品市场总销售额为1.7亿元人民币，相对于其他配件和技术的庞大市场非常不起眼。但是由于未来移动通信与网络逐渐融合的趋势，新标准的颁布有可能牵扯到未来3G技术的应用。因此国外厂商目前都在设法兼容新标准。由于2003年12月1日公布的文件中表示，任何希望在中国出售无线局域网产品的公司都必须与获得加密代码技术授权的11家中国公司合作。包括联想、华为、东软、中兴集成电路设计有限公司等。英特尔已经准备与中兴通讯签署在未来3G无线通信、无线局域网WLAN等几个关键领域深度合作的协议，并已经与中国移动、中国网通签订了合作协议，共同发展无线局域网（WLAN）业务。如果这些合作协议生效，英特尔在理论上就具备了通过WAPI认证的条件。而IEEE（国际电信与电气工程协会）表示即将颁布的新标准802.11i也尽力与中国的GB15629.11-2003标准一致。IEEE也有可能在802.11i标准中加入WAPI协议的支持，以避免把WLAN产品市场一分为二，迅驰技术将来有可能继续覆盖在中国的土地上。

谁的安全，还有谁的利益应该是这次风波的焦点，本刊将在未来继续保持关注。P

了解了该公司的特殊系统状况，同时也得到了约克对微创软件制定、技术水平和服务态度的认可，在此基础上双方达成了合作意愿并签订协议。

## 技术与服务

### 慧聪全力打造“中国搜索”

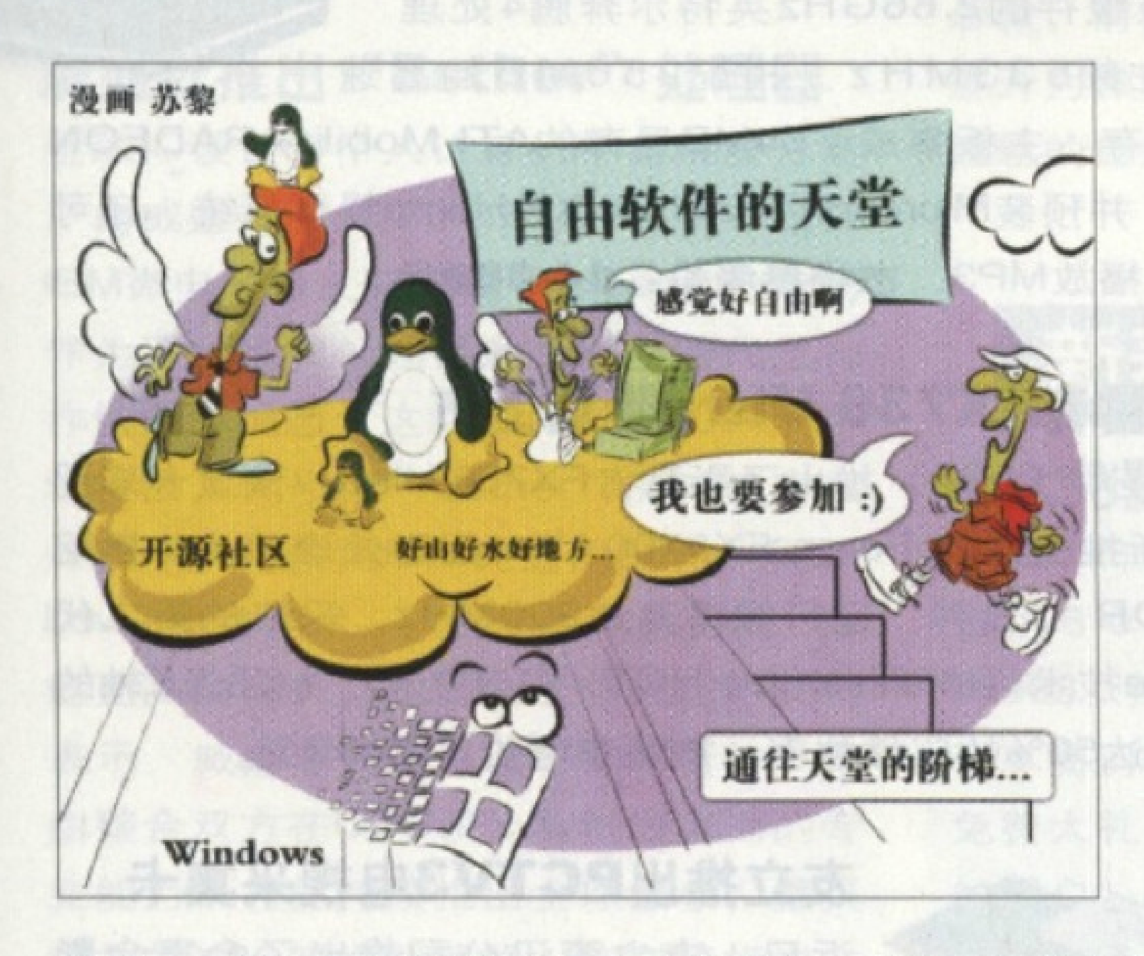
近日，在原慧聪搜索基础上成立的中国搜索（http://www.zhongsou.com），在北京中华世纪坛举办了“技术创造未来”中国搜索成立新闻发布会。会上，中国搜索向大家演示了中国搜索新闻中心和中国搜索引擎3.5升级版的功能。在中国搜索COO陈波先生的演示完毕后，有关人士评价，中国搜索的新闻中心已经具备撼动新闻门户的实力和特征，将给目前的互联网格局带来巨大冲击。有专家认为，这代表了将来网络新闻发展的趋势和方向，更符合网民对新闻和信息的需要，将成为网民浏览新闻的新时尚。

### QDI通过SGS ISO 140001国际国内双认证审核

近日，QDI再次通过了SGS ISO 140001环境管理体系国际国内双认证的年度审核，从而为QDI继续向全球客户提供高品质的产品与服务奠定了更为坚实的基础。通过申请ISO 14001认证，为QDI产品在国际市场的销售取得“绿色通行证”；再次通过双认证审核，为QDI产品在全球的销售起到更好的促进作用。

# 开源社区——创建自由软件的天堂

■本刊记者 冰河




2003年12月，由北京软件产业促进中心、北京共创开源软件有限公司、清华软件学院、共创软件联盟等单位联合创建的OpenDesktop开放源代码社区在北京正式成立。变动频繁的中国Linux软件运动在2003年末终于有了一个看上去光明灿烂的结尾。

根据共创开源软件有限公司总裁毛德操的介绍，OpenDesktop开放源代码社区（以下简称OpenDesktop社区）的成立旨在打破国外操作系统软件垄断的现状，通过开放源码社区将桌面Linux的研发过程、结果以及遇到的问题公布于互联网，协同全世界的软件开发人员建设、开发开放源代码项目。社区的宗旨就是以开放源代码的方式开发先进、易用的桌面办公平台，并免费提供给用户。其目标是提供完整的桌面操作系统软件包，其中包含一系列基础应用软件，以方便易用的方式组织在一起。社区目前使用GPL等相关的国际标准协议作为自己的许可证，原型软件的许可证将被继承。最终目标是使开放源码社区成为国际开放源代码社区中最有影响力的社区之一。目前，开放源码社区的核心成员由共创开源、首信、凯思昊朋、清华软件学院的技术人员共同组成，并逐渐吸收自由软件人士参加社区工作。

2001年以来，国产软件和Linux软件以其安全性和有力的竞争价格在政府软件采购工程中连连获得胜利。但是长期以来在windows环境下养成的使用习惯，以及一般Linux软件相对较差的通用软件兼容性造成了采购的软件在政府部门中推广困难重重。很大程度上削弱了政府支持国产软件行业的行动效果。因此在各方面多次协商之后，才有了OpenDesktop开放源代码社区的出台。OpenDesktop项目是在现有开放源码的Linux操作系统的基础上遵循GPL等相关的国际标准协议，经过优化组合、修改升级，使更多的计算机初中级用户尤其是中国用户在不久的将来能够使用的操作系统。该项目的具体目标就是在2005年底前推出一套在实用性、稳定性、易用性等方面与微软视窗系统相当的桌面办公平台，其中嵌入完整的办公套件、邮件客户端软件、网络浏览器等基础应用软件，并实现与其它操作系统的对应软件完整兼容。如果项目进展顺利，那么目前存在的应用困境虽然不能完全解决，也可以得到极大缓解。而从长远角度看，由于共创开源与其它linux的区别在于，企业愿意向OpenDesktop提交自己开发的linux技术，并同社区共同成长进步。开源社区的存在将培养更多Linux人才，为中国软件行业的发展积蓄力量。

### 汉景科技花开吉林

在通过吉林检测中心严格测试后，汉景校园级过滤产品开始向吉林教育行业进发。第一批50套产品将为吉林省教育信息化"防黄、防赌、防邪教"工作做重要支持。这次合作，表明汉景紧跟国家"振兴东北"的战略部署，同时符合科教兴国、人才兴国的整体战略思路。

## 产品与市场

### 新泰S865PE主板

近日，新泰发布一款采用Intel 865PE主芯片组的主板。该产品采用I865PE/ICH5芯片组，支持FSB800/533/400MHz，双通道DDR400/333，AGP3.0(8×)，6声道AC'97声卡，千兆网卡，S-ATA150，Smart IO，IEEE 1394等多项技术，具备特有的电子安全气囊技术，使主板系统控制更可靠。

### 昂达52XCOMBO全新上市

近日，昂达电子推出了"极光"系列52X康宝。该产品采用三洋全钢机芯及金属光头，内置近万张国内碟片特征的数据库，配合自动光功率及转速调整功能，可手工按出盘键调整光驱速度。昂达52XCOMBO采用了基于硬件层的防刻死技术，不需要软件支持就可以实现防刻死功能。**市场参考价：468元。**

### 拓邦推出数码相机音乐伴侣

深圳拓邦电子科技公司，日前推出了号称"第四代随身听"的AC810-F MC播放器。该产品支持MP3/WMA两种文件格式全兼容







# 唐骏：留在微软与离开微软都没有挑战

■本刊记者 司马平安

年初的时候，微软中国总裁唐骏先生还在执著地向外界肯定：两年之内不会离开微软。这句话，给微软中国的不少合作伙伴带来了信心。但是今天看来，他的承诺似乎根本无法兑现。

2004年1月6日，国内有关媒体称微软中国区总裁唐骏在接受采访时表示"已经"离开微软中国，但是随后本刊记者从上海微创公司获悉，微软中国区总裁唐骏在专访中并未表示已经离开微软中国，只是谈到他现在和大中华区总裁陈永正在组织结构上会有一个明确的分工，并将考察其在微软中国的职位的吸引力和魅力。同时，微创公司明确表示，国内有关媒体此前对于此次专访做出的"唐骏已经离开微软中国"的报道为误传。

虽然目前唐骏还未离开微软，但是他在采访中向记者透露，目前摆在他面前的已有众多的新机会，但目前还在选择过程中，一旦有满意的公司，会毫不犹豫选择离开。对于外界传闻，唐骏比较同意的是微软这份工作对自己来说已经没有太多挑战意义，而且现在的工作和三个月前的工作比起来确实没有挑战性。"但具体什么时间离开我不知道。如果在外面突然有个好的机会，我会毫不犹豫地离开。半年前你问我会不会离开，我会说不可能，我会说未来两年都不会离开。今天我的处境不一样了，我已经把我自己抛到市场上去了。"

对于去哪里的问题，唐骏透露目前是不会去外企的。因为对他来说微软是全球最成功的公司，唐骏在微软呆了十年，做到中国区的总裁后唐骏已经不觉得任何一家外企对他来说有吸引力。另外，唐骏表示不会创业，因为在十年之前已经创业过了，创业对他来说没有挑战性，也不新鲜。剩下的就是中国的企业，唐骏表示自己的去向很可能就是国字号的企业或者国营企业。

最后，唐骏还肯定了自己在一家公司不可能永远做下去，而且一定会离开微软，离开微软只是时间问题，如果工作没有激情，不管地位再好，薪水再高，继续做下去对他来说都是不可接受的事。对一个人来说，如果有更多更好的机会的话，他自己都会选择更好的机会。而且如果新的机会远远超过现在这个机会，他一定会选择离开。P



播放，信噪比90dB。由于采用SD/MMC卡存储数据，可插入从最小16MB到最大1024MB的SD/MMC卡，因此可与数码相机存储相互支持，故又被称为"数码相机音乐伴侣"，并具备FM调频收音、A-B复读功能和数码录音功能。使用128MB存储卡时，录音时间可达50小时。

## 德亚笔记本电脑崭露头角

TARGA德亚日前在中国市场推出"马赫"N251S6/28D笔记本电脑。该产品配备内置512kB二级缓存的2.66GHz英特尔奔腾4处理器，系统主频533MHz，搭配256MB的高速DDR333内存；主板集成了64MB显存的ATI Mobility RADEON 9000显卡，并预装Microsoft Windows XP Home操作系统，还可不开机独立播放MP3。**市场参考价：14 880元。**

## 艾尔莎影雷者FX736 Ultra隆重上市

近日，艾尔莎（ELSA）推出了影雷者FX736 Ultra。该显卡采用NVIDIA最新推出的GeForce FX5700 Ultra图形处理芯片，搭配128MB DDR Ⅱ显存，运行频率高达900MHz。采取的第二代Intellisample技术（Intellisample HCT）可使色彩、材质及Z轴的压缩增加高达50%的压缩效率。**市场参考价：2299元。**

## 友立推出PCTV3电视采集卡

近日，友立资讯公司推出了会声会影PCTV3电视采集卡。该产品采用了最新的飞利浦7134解码芯片和第三代最新去噪声技术，并由日本著名专业视频卡厂商设计、在中国台湾省生产。不仅设计领先，做工精良，性能强大，而且操作简单，具备良好的兼容性和可靠性，目前在日本市场十分畅销。

## 梅捷推出SY-P4I875PE Plus DRAGON 2主板

梅捷近日推出了一款基于875芯片组的主板——SY-P4I875PE Plus DRAGON 2。该主板支持FSB533/800前端总线和双通道DDR333/400技术；南桥芯片所采用的ICH5R，支持IDE RAID 0、1/0+1功能。该主板提供了两个ATA100接口，还通过一颗HighPoint的控制芯片提供两个ATA133接口。使用该主板的机器共可连接12台硬盘，支持8个USB 2.0接口，并提供两个IEEE 1394接口。

## BenQ推出两款投影机



BenQ近日推出2款投影机，皆内建BenQ独家的调校技术与记忆功能，具备8种内建情境模式，能针对不同的使用情境调整不同的亮度及色温模式。PB6105与PB6205分别具备1600与1800流明高亮度，适合中型会议室使用。情境模式中的"简报模式"与"经济模式"，加上超长灯泡寿命则有效节省设备成本。

## 志美推出兼容DVD-RAM格式的16× DVD

志美近日推出一款型号为ZIM-S1648的16×DVD。该产品使用了全新的解码芯片和日立激光头，不仅能读取DVD+R/RW和DVD-R/RW格式的盘片，还能读取DVD-RAM格式的盘片。**市场参考价：299元。**

## 微星推出支持PRESCOTT主板

近日，微星科技推出了3款支持PRESCOTT Pentium 4的产品——865PE NEO2-PS，865PE NEO2-PLS和865PE NEO2-PFISR。此3款主板均采用865PE芯片组，搭配ICH5/ICH5R南桥芯片，支持双通道DDR266/333/400和AGP8X。此外，还为专业

用户提供了千兆网卡、IEEE1394接口、串行ATA及RIAD的可选功能。**市场参考价：990元。**

## 威盛欲推出“Esther”处理器

全球IC设计与个人计算机平台解决方案厂商威盛电子，2004年1月6日宣布选择IBM微电子事业部(IBM Microelectronics)作为下一世代处理器产品的晶圆代工合作伙伴。据悉，这款预计将于2004下半年推出、代号为“Esther”的威盛新款处理器，将使用IBM先进的90奈米SOI/Low-k制造技术，以达到耗电量更低、效能更高的目标。威盛电子总经理陈文琦表示，威盛非常高兴能与IBM合作，藉由整合双方在CPU设计与制造方面的专业能力，将能持续推出全球最小、最具效益的X86架构处理器。陈文琦指出，威盛的处理器产品正致力于开发家庭的连结应用与行动娱乐等新兴市场，而未来与IBM的新伙伴关系，则可望成就更多令人惊喜的创新成果。

# 国际动态

## IBM韩国公司高管涉嫌行贿

据美联社报道，2004年1月4日，48名韩国政府官员及IBM韩国分公司高级管理人员遭到起诉，他们被认为与IBM韩国分公司的一些腐败行为有关。韩国联合通讯社报道称，起诉方认为IBM韩国分公司及其地方子公司，通过行贿手段从一些政府机构那里赢得了价值660亿韩圆（合5500万美元）的采购合同。

## 摩托罗拉新CEO上任

据《纽约时报》报道，北京时间2004年1月6日，爱德华-桑德尔(Adward J. Zander)正式走马上任，前往摩托罗拉的总部，接替克里斯托夫·高尔文担任摩托罗拉新任董事会主席兼CEO。

## 张亚勤升任微软公司全球副总裁

2004年1月7日微软公司宣布，原微软亚洲研究院院长张亚勤博士将升任微软公司全球副总裁，调回微软总部，负责微软移动通信及嵌入式系统在全球的开发业务。同时，原微软亚洲研究院副院长沈向洋博士晋升为新一任院长，全面接管研究院基础科研及高校关系等方面的管理事务；原微软亚洲研究院副院长张宏江博士被提升为新近成立的微软亚洲工程院院长，全面负责该机构的发展和管理事务。自此，张亚勤博士成为5年中第2位来自微软亚洲研究院的微软公司副总裁。前任院长李开复博士于2000年被提升为微软公司全球副总裁，目前负责微软的自然交互式软件部门。

# 新春促销

## 七大免费 263让你的寒假更精彩

从2003年12月20日开始至2004年2月19日的60天内，用户上网只需拨打95963，用户名和密码均为“263”，就可享受到263公司专门为寒假准备的7份免费大礼。活动期间所有拨95963上网的用户，每天都可获得免费上网、免费长途电话、免费263彩虹邮件、免费联众游戏、免费短信游戏、免费当当买书、免费杀毒等7项服务。

## NESO“特丽珑珍藏版”显示器

近日，NESO推出了限量发行的“特丽珑珍藏版”显示器。这批显示器中包括HD770A、HD786G、TD770A、HD797P等多个机型。为了证明“特丽珑珍藏版”的与众不同，NESO还专门准备了标注该款显示器独有编号的珍藏纪念品以及荣誉证书。

## 升技主板好礼撞新春

从2004年1月10日开始，升技举办新春促销活动。购买IS7-E主板+28元送价值89元的北通振动手柄，购买IS7-V主板+18元送松下HV103耳机，购买BE7-II主板+8元送双飞燕鼠标；赠品各3000个，送完为止。此外，升技中文网站将于近日推出“升技大三元撞新春”的FLASH拼图小游戏，奖品就是这3款主板。

## 新年来到，“灵猴”送礼

为了答谢广大新老用户对富士康机箱的一贯支持与厚爱，富士康从2004年1月1日开始在全国范围内推出“新年来到，灵猴送礼”促销活动。活动期间，购买富士康灵猴“至尊宝”机箱+富士康主板+DVD-ROM组合套装只需988元！

# 人物与言论

很高兴不做总裁了，不过我还是方正集团董事长，还要站在第一线上。

**——方正集团董事长魏新说。**

联想进入手机业务是“箭在弦上，不得不发。”

**——联想总裁杨元庆谈联想手机时说。**

# 一句话新闻

近日，优派推出全新的VG系列显示器，该系列产品覆盖了从15寸到19寸共4种机型6个型号，他们分别为VG511s、VG710b/s、VG810s和VG910b/s。

希捷公司（NYSE代号为STX）日前宣布，TCL数字科技有限公司已选用希捷Momentus笔记本电脑硬盘作为其先进笔记本电脑产品的存储设备。

# 金山毒霸病毒预告

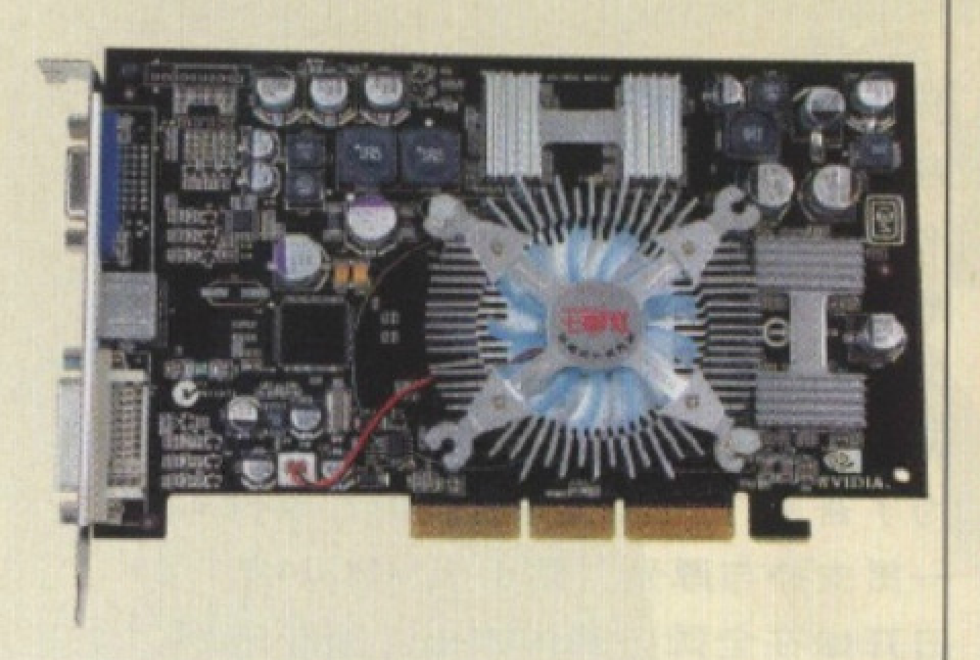
**2月1日，爱虫(VBS.LoveLetter.a)将会发作。**该病毒通过Outook传播，邮件主题为“I LOVE U”，并包含一个附件。一旦打开这个邮件，系统就会自动复制并向地址薄中的所有邮件电址发送此病毒。

**2月7、11、24日，阿芙伦(Worm.Avron.c)将会发作。**该病毒用UPX加壳压缩，大小为32766字节。该病毒利用邮件传播的同时，也利用了IFRAME漏洞，使未升级IE的用户在预览邮件时就感染了病毒。发作时干扰用户使用计算机，打开网页http://www.avril-lavigne.com病毒，并会窃取系统缓存中保存的各种用户密码。

**2月11日，欢乐时光（VBS.HappyTime）将会发作。**该病毒既可用电子邮件的形式传播，也可在本地通过文件感染。当用浏览器打开一个被感染的html文件时，病毒会设置网页的时间中断事件，每10秒执行Help.vbs一次，文件存放在C盘下第一个子目录下。

**2月12日，蠕虫病毒（Win32.Updatr）将会发作。**该蠕虫病毒能够将自身发送至Outlook地址薄中的所有收件人，并在本地或映射网络驱动器上创建包含许多副本的VB脚本。它向外发送邮件时，不仅会通过TO:主题栏，还会借助BCC:发送，这样收件人就有可能同时收到两封病毒文件。

以上病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站**www.duba.net**下载新的升级包。



**厂商：** 七彩虹科技
**上市：** 2004年1月
**售价：** 999元
**附件：** 说明书、驱动光盘、质保卡、视频连接线
**推荐：** 3D游戏玩家、追求性价比的DIY爱好者
**咨询电话：** 800-830-5866

**炫目度：** 👁👁👁👁
**口水度：** ☺☺☺☺
**性价比：** 羊羊羊羊

晶合实验室 魔之左手

# 异军突起——七彩虹风行5700 CF白金版显卡

作为NVIDIA在2003年底发布的系列显卡之一，面向中端的GeForceFX 5700（代号NV36）虽是改进自较早的产品，但其内核和生产工艺却有相当大的改动，因此核心频率和实际性能都有明显提升。它不仅成为ATI RADEON 9600系列的强劲对手，甚至将自家的GeForceFX 5600系列也迅速压向更低端市场。FX 5700系列采用CineFX 2.0渲染引擎，并引入Ultra Shadow阴影加速技术，因此核心更为接近FX 5900/5950系列，其内部晶体管数量比FX 5600略有增加，达到8200万左右。由于生产工艺逐渐成熟及采用更加先进的封装技术，FX 5700显卡的频率也有明显提升。

GeForceFX 5700芯片

相对于频率更高的FX 5700 Ultra，标准版FX 5700的价位更适合国内玩家，七彩虹推出的风行5700 CF白金版便是采用这一芯片的产品。"风行"系列是七彩虹采用NVIDIA芯片的显卡，而CF则表示这是一款"全功能型"产品。它采用黑色PCB板、银色核心风扇及显存散热片，但奇怪的是七彩虹仅为显卡正面的显存安装了散热片。这款显卡提供了D-Sub和DVI接口，但没有提供视频输出/输入。

风行5700的核心频率为300/425MHz（2D/3D），其3D状态下的频率甚至比FX 5600 Ultra B-Step还要高。该显卡的做工用料都较为精细，采用128MB三星3.6ns显存，默认频率为550MHz，显卡正反面共安装8颗8M×16bit显存颗粒，组成128bit位宽。



风行5700显卡工作时，散热器内部的灯会发出漂亮的蓝光。

我们采用的测试平台、软件和驱动程序与2004年第02期"硬件评析"栏目中的显卡测试专题完全相同，采用P4 2.4GHz（P4 2.4C）、Intel原厂865PE主板、Kingmax DDR400 256MB×2和WD 1200JB硬盘。

**测试成绩表：**

| 项目 | 风行5700CF白金版 | FX 5600 Ultra | 风行5700CF白金版 4X FSAA+4X AF |
|---|---|---|---|
| 3DMark2001 SE v330 得分 | | | |
| 1024X768 | 11506 | 10999 | 7541 |
| 1280X1024 | 9008 | 9062 | / |
| 3DMark03 v340 得分 | | | |
| 1024X768 | 3163 | 3227 | 1800 |
| 1280X1024 | 2239 | 2299 | / |
| 单纹理贴图填充率（M Texels/s） | 805.1 | 968.6 | / |
| 多重纹理贴图填充率（M Texels/s） | 1265.4 | 1292.7 | / |
| QuakeIII fps | | | |
| 1024X768 | 284.3 | 300.5 | 174.7 |
| 1280X1024 | 198.2 | 219.7 | / |
| UT2003 fps | | | |
| 1024X768 | 50.6 | 48.9 | 43.0 |
| 1280X1024 | 43.1 | 41.6 | / |
| AuqaMark 3 fps | | | |
| 总分 | 28 787 | 21 860 | 16 472 |
| GFX | 3525 | 2541 | 1839 |
| 极品飞车——地下狂飙 fps | | | |
| 1024X768 | 37.4 | 42.4 | 30.3 |
| 1280X1024 | 27.9 | 37.7 | / |
| 光晕 fps | | | |
| 1024X768 | 63.1 | 60.1 | / |
| 1280X1024 | 38.3 | 37.7 | / |

从成绩对比可看出，FX 5700在大部分项目中都接近乃至超过FX 5600 Ultra，但由于显存频率较低造成显存带宽不够，在某些项目中的成绩不够理想。在开启全屏抗锯齿（FSAA）和各项异性过滤测试（AF）之后，GeForceFX 5700在1024×768下运行较新的游戏显得比较吃力。

晶合实验室测试联盟
intel. ABIT 升技主板 NVIDIA KINGMAX Western Digital

## 工程师点评

即使在目前价位上，FX 5700的性价比也不输给此前处于千元出头价位的FX 5600 Ultra，而采用低频显存使FX 5700的设计和制造成本都要比后者低得多，让它有更大的降价空间。七彩虹风行5700 CF白金版拥有相当出色的性价比，无疑将成为年初中端显卡市场上的一个亮点。

# 开创视觉新境界

技嘉全新显卡系列，即将闪亮登场！

Spread to the Future !

*Phoenus*™



www.gigabyte.com.cn *Upgrade Your Life*™

技嘉科技™
GIGA-BYTE TECHNOLOGY



**厂商**：明基电通（BenQ）
**上市**：2004年1月
**售价**：4999元
**附件**：不详（样机）
**推荐**：追求极速、爱惜眼睛的时尚游戏玩家
**咨询电话**：0512-68251233

炫目度：

口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

# 12毫秒的诱惑——明基FP756-12ms LCD

2003年11月24日，三星和明基相继发布了12毫秒整体响应时间的LCD显示器172X和FP756-12ms。FP756-12ms（以下简称FP756）是明基与友达光电（LCD面板提供商）通力合作的产品，它的发布与16ms的FP581s面世仅相隔一年。

FP756是前一系列产品FP756ms的升级版，外观造型与后者相同，但采用了对比更强烈、看上去更冷酷的银、黑色调搭配。它的边条和前面板是银色的，整体较方正，边角采用弧形线条过渡；黑色边框很窄，前面板是密密麻麻的散热孔，两侧还可看到内置音箱，圆形电源开关、长条形按钮和耳机插孔并成一排（图1）；背部线条浑然一体，采用大圆弧散热罩（图2），方形底座可垂直旋转90°。



图1



图2

FP756拥有135MHz的视频带宽，可在1280×1024分辨率下达到75Hz刷新率，亮度值300cd/m²、对比度为500：1，上下左右可视角度均达到70°，通过了TCO'99认证。它采用D-Sub接口，最高耗电量50W，净重4.38kg。值得一提的是，它的显示面积为338mm×270mm，5：4的物理长宽比例（普通CRT和LCD为4：3）使它在1280×1024分辨率下图像没有任何变形。FP756的OSD菜单有包括简体中文在内的8种语言，一目了然，不过长条形按键手感一般，退出/音量键显得有些多余，操作不很顺手。

12毫秒的整体响应时间是FP756的最大看点，液晶延迟时间的基本原理我们在FP581s的测试报告中已提过。响应时间值（$\tau_r$代表上升，$\tau_d$代表下降）由液晶的粘滞系数、间隙、驱动电压、介电系数决定（图3），友达光电此次通过减小粘滞系数、缩小液晶间隙、提高驱动电压、增加介电系数，将16ms响应时间进一步提升到12ms（从25ms到16ms主要通过减小粘滞系数）。

响应时间方程式：

$$\tau_r = \frac{\gamma_1 d^2}{\Delta\varepsilon\left(V^2 - V_{th}^2\right)} \qquad \tau_d = \frac{\gamma_1 d^2}{\Delta\varepsilon V_{th}^2}$$

注解 $\gamma_1$：（液晶材料的）粘滞系数
$d$：（液晶单元盒）间隙
$V$：（液晶单元盒）驱动电压
$\Delta\varepsilon$：（液晶材料的）介电系数

图3

在浏览网页和处理日常工作上，已基本看不出FP756和CRT显示器在响应方面的区别，只是缓慢拖动网页时可观察到LCD特有的抖动。狂热的FPS游戏玩家通常会把最大帧数限制为90，因为90～100帧/秒对人眼来说是一个“非常流畅”的刷新数值，而这要求显示器响应时间达到10～11.1ms才不会有“拖尾”，12ms从指标上已很接近要求。在QuakeⅢ中，FP756基本不会因延迟给玩游戏带来影响，表现接近CRT；极端情况下，它与CRT的区别还是较明显的，如快速变向和跳跃时可观察到网格状地面轻微模糊，瞄准在空中快速跳跃的目标时精确定位相对困难。它播放视频时不存在拖尾，但全屏播放时可观察到图像有轻微“颤抖”，对清晰度和整体画面通透感有一定影响。

FP756的色彩基本令人满意，它的色彩设置包括“泛蓝色”、“泛红色”、“sRGB”和用户自定义三原色，和普通显示器的“开氏”色温设置有所区别；sRGB可方便地使显示器和数码相机、打印机在色域空间上保持一致。在灰阶表现上FP756存在一定不足，低阶（接近黑色）显示困难，这样表现图片暗部时就会缺乏细节。此外，样机的屏幕存在一定的亮度不均匀和偏色。



## 工程师点评

FP756给我们的测试感受是复杂的，虽然在响应时间指标上取得突破，然而整体显示品质并没有特别明显的提升。考虑到液晶显示技术的特点，LCD要想在所有指标上压倒CRT不太现实，应该更多地考虑自己的优势和发展方向。

公安部检测一级品

# 金山毒霸6

全球率先支持Intel®迅驰™移动计算技术

# 金山网镖6

想拒绝**垃圾邮件**的骚扰吗?



## 防毒 防黑 反垃圾

| | |
|---|---|
| 邮件清道夫 | 智能设置可有效过滤垃圾邮件 |
| 网游防火墙 | 有效防止网络游戏帐号装备被盗被抢 |
| 漏洞修复器 | 杜绝“冲击波”等漏洞攻击型病毒的危害 |

**杀毒更快** 独家“a++”倍速算法 刷新杀毒软件速度记录



## 专业的个人网络防火墙

| | |
|---|---|
| 共享目录管理 | 管理并实时监控共享目录的访问情况 |
| 无线智能防黑 | 全球率先支持移动网络计算技术 |
| 网络访问监控 | 实时监控网络的访问 全面保护个人隐私 |

**没有我的保护 千万不要连接Internet!**

有效防止 **网络游戏帐号装备** 被盗被抢!

**清道夫** NEW!
常见垃圾邮件特征，自定义设置各种规则，拦截并过滤垃圾邮件。

**网游防火墙** NEW!
阻挡盗号木马及黑客程序通过，防止网络游戏帐号、密码及物品装备被盗被抢。

**漏洞修复器**
自动扫描电脑系统漏洞及安全隐患，并提供补丁下载地址，杜绝“冲击波”等漏洞攻击型病毒的危害。

**毒霸6** 互联网时代的电脑医生

**更有效**

| | |
|---|---|
| 防毒 | 双向邮件防火墙，支持各种邮件客户端，可彻底查杀Sobig等邮件型病毒。 |
| 防毒 | 自动扫描清除QQ、MSN、ICQ即时消息及其附件中的病毒，保证文件传输安全性，彻底查杀QQ狩猎者、MSN射手等病毒。 |
| 防毒 | 有效拦截网页中恶意脚本、ActiveX控件、Java程序及下载文件中的病毒，并可屏蔽广告窗口弹出。 |
| 防毒 | 嵌入Microsoft Office的安全助手，保障Word、Excel、PowerPoint文档免受宏病毒攻击，全新支持Office System 2003。 |
| 防火墙 | 实时监控操作文件，全面防护病毒攻击。 |
| 存应急盘 | 同软盘的应急盘制作方式一样，用闪存应急盘速度更快，携带更方便。 |

简洁易用的主界面

**更彻底** 独家“a++”倍速算法，刷新杀毒软件查杀速度记录

| | |
|---|---|
| 杀毒 | 独创的流行病毒查杀模式，4分钟查杀40G硬盘。 |
| 杀毒 | 独立的内存查毒模块，带毒查毒，保障机器内存的安全。 |
| 杀毒 | 把查毒目标设成快捷方式，随时应用，效率更高，支持右键杀毒。 |
| 杀毒 | 随时利用电脑空闲时间，毒霸屏保启动后自动查杀病毒。 |
| 格式查杀 | 支持ZIP、RAR、ARJ、CAB等格式无限层次压缩包直接查杀。 |
| 修复 | 快速修复CIH、硬盘终结者(Hdbreaker)、硬盘杀手(Opasoft)等恶性病毒破坏导致的数据丢失，最大限度保护用户数据。 |

**金山网镖6** 专业的个人网络防火墙

| | |
|---|---|
| 共享目录管理 | 管理编辑共享目录的访问权限，实时监控共享目录的访问情况，随时终止恶意攻击。 |
| 无线智能防黑 | 全球率先支持网络移动计算技术，提供无线网络安全保护。融杀毒、防火墙技术于一体，直接查杀流行木马及黑客程序。 |
| 网络访问监控 | 编辑应用程序网络访问规则，监控进程端口，随时提醒网络的安全状态，可有效拦截“冲击波”等漏洞攻击型病毒的的攻击。 |
| 网游防火墙 | 阻挡盗号木马及黑客程序通过，防止网络游戏帐号、密码及物品装备被盗被抢。 |
| 反黄权限设定 | 家长可根据需求自我设定，禁止访问传播不良意识的网站，以保护未成年人的安全。 |
| 漏洞扫描器 | 自动扫描IE、IIS、Exchange及系统的漏洞和安全隐患，并提供漏洞补丁下载地址，杜绝“冲击波”等漏洞攻击型病毒的危害。 |
| IP规则器 | 适用于不同的网络应用环境，用户可方便的自定义IP数据包过滤规则。 |

共享目录管理

**升级更方便** 每周5次，每周不少于300个最新病毒库的更新，确保您第一时间查杀最新

- 专业的病毒应急处理中心：病毒处理速度远大于病毒传播速度。
- 遍布全国的升级服务网：每天24小时不间断升级服务。
- 独创的局域网同步升级：不占用外部带宽、升级速度快、效率更高。

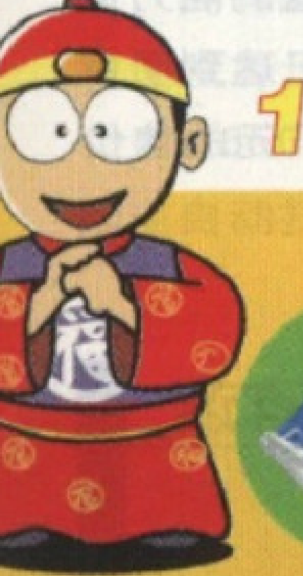
**金山毒霸系列产品部分获奖情况**

- 北京市科学技术进步三等奖
- 2003年《计算机世界》金山毒霸网络版荣获中国信息安全优秀解决方案奖(中小企业类)
- 2003年《大众软件》首届读者调查:金山毒霸获杀毒软件“读者首选品牌第一名”
- 2003年《大众软件》首届读者调查:金山网镖获个人防火墙“读者首选品牌第一名”
- 2002年首届全国优秀共享软件及自由软件评选活动“最佳杀毒工具奖”
- 2002年《电脑报》读者调查:金山毒霸荣获“消费者首选品牌第一名”
- 2002年《电脑报》读者调查:金山毒霸荣获“市场占有率第一品牌”
- 2002年《电脑报》读者调查:金山网镖荣获“个人网络防火墙市场占有率第一名”
- 2002年《电脑爱好者》编辑选择奖:最佳安全防病毒工具
- 2002年《中国电脑教育报》读者喜爱的十大国产软件之一
- 2002年第五届中关村电脑节:金山毒霸荣获“信息安全类软件首选”
- 2002年度中国IT风云榜“最佳杀毒软件品牌”

……

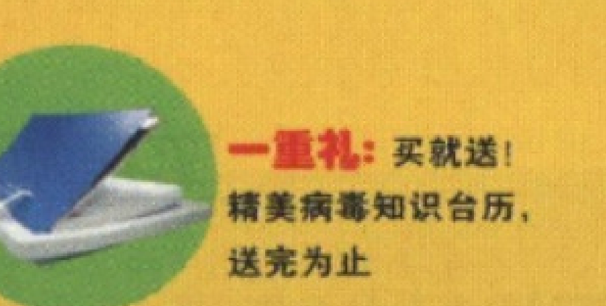
**高效率服务与支持**

- 全天二十四小时不间断的全球病毒监测网，第一时间为您提供最新病毒监测信息。
- 金山毒霸应急处理中心对突发病毒第一时间做出最迅速的反应，及时为您提供安全解决方案。
- 全国权威的信息安全资讯网站：www.duba.net为您提供及时的反病毒信息、最新疫情报告以及安全产品推荐和专杀工具免费下载等服务。
- 短信预警：提供最新病毒预警、重大病毒预警以及升级提示等短信服务，用户只需登陆www.duba.net订阅即可。

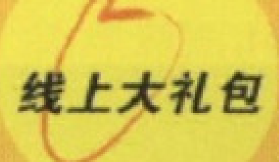


## 1+1+1 大拜年

(2003年12月20日-2004年2月10日，升级版除外)

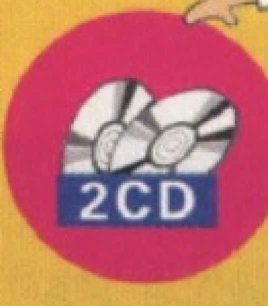


**一重礼：**买就送！精美病毒知识台历，送完为止





**二重礼：**买就送！价值50元的30次在线杀毒 1年重大病毒预警短信





**三重礼：**买就送！1+1双CD包装 让您更安全的使用电脑

| | |
|---|---|
| 金山毒霸6标准版 | 99元 |
| 金山网镖6标准版 | 99元 |
| 金山毒霸6安全组合装 | 198元 |
| 金山毒霸6升级版 | 49元 |

本产品适用于简体中文版：
Windows98/Me
Windows 2000专业版
Windows XP家庭版/专业版

，售前咨询 短信格式：毒霸：咨询内容
，购买金山公司产品 短信格式：金山：产品名称及数量、姓名、地址



发送至6008(移动用户)或9008(联通用户) 详情请访问http://club.kingsoft.net

山毒霸或金山快译，超值送价值30元新东方网络听课卡! 活动截止时间：2004年3月1日

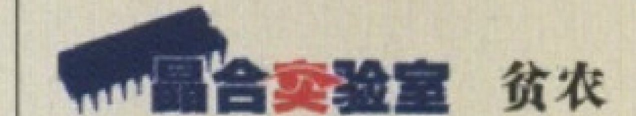
件股份公司 地址:北京市海淀区北四环中路238号柏彦大厦20层 邮编:100083 总机:010-82334488 传真:010-82325655 金山数字娱乐公司:010-82318282 客户服务热线:010-82326868
ww.kingsoft.net 经销商订货热线:010-82325225/82325755 OEM业务热线:分机5121 集团购买热线:010-82325757 技术支持网址http://support.kingsoft.net 邮购地址:北京市9636信箱(100055)
购 邮资5元 以上图片仅供参考，金山公司不负责印刷及影像上出现的错误，公司保留在不事先通知的情况下更改产品规格配置及价格的权利。市场促销活动的解释权归属金山公司。





**厂商：** 美达科技（Mida）
**上市：** 2003年12月底
**售价：** 988元
**附件：** DVD+R刻录盘1张、工具软件光盘两张、说明书、音频线、螺丝、质保卡、英雄钛金笔
**推荐：** 注重性价比和想更新电脑设备的用户
**咨询电话：** 0755-83662800

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 贫农

# 千元以下双模式DVD刻录机——美达DVD-Dual

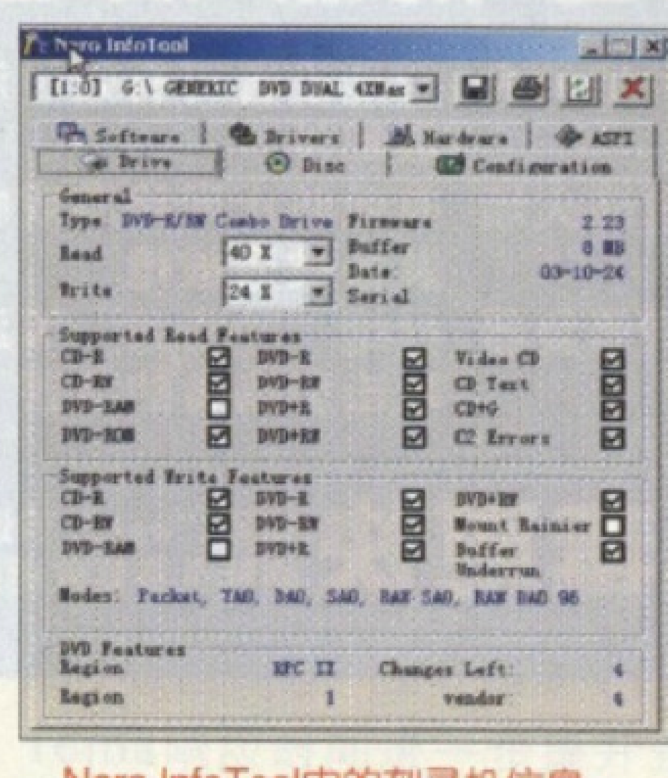
CD刻录的没落，Combo的突起，DVD刻录的升温，使得越来越多的厂商加入到生产DVD刻录机的大军中，激烈的市场竞争导致的只有降价。一直在内地光存储市场努力耕耘的深圳元美达科技，前不久也推出了一款4×DVD-Dual（DVD±RW）刻录机，并将售价压至988元，为暗涛汹涌的DVD刻录机市场增添几许风浪。

这款美达4×DVD-Dual支持4×DVD-R/+R刻录、2.4×DVD+RW擦写、2×DVD-RW擦写、24×CD-R刻录、10×CD-RW刻录，以及12×DVD-ROM读取和40×CD-ROM读取；它内置8MB缓存，支持Burn Proof防刻死技术。产品包装比较精美，暗红的包装盒、金黄的绸布垫和附赠的钛金笔让它平添了几分豪华的气息。



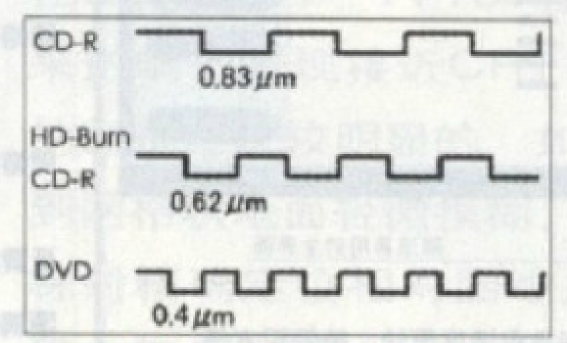
豪华包装和全套附件。

我们此次用于测试的软件是Nero Ultra Edition 6.0.0.3，采用24×刻录普通CD-R，写入687MB文件需4分04秒，性能表现一般。对DVD+R和DVD-R的写入，该产品都采用了4×CLV（恒定线速度）方式，刻录曲线较平滑，性能表现良好。往DVD+R盘片（盒装明基4×）上刻录大小为4114.4MB的文件，以4×的写入速度需14分59秒，而用DVD-R盘片（盒装TDK 4×）刻录同样大小的文件需14分52秒，性能都达到了标称的4速水准。我们在测试中也发现，如果采用一些质量一般的杂牌DVD+R盘片，只能选用2.4×刻录，而杂牌DVD-R只能达到2×的写入速度。相对于CD-RW刻录机来说，DVD刻录机对盘片更为挑剔。



Nero InfoTool中的刻录机信息。

这款产品的一大特色就是融合了HD-Burn（High Density-Burn）技术，即大容量存储数据刻录技术，它由日本三洋公司于2002年发布，可使700MB的普通CD-R/RW记录1.4GB的数据，十分适合大量影音数据的储存，又可让消费者省去许多刻录盘的花费。HD Burn的实现方式是将CD-R的刻录点距由原本的0.83μm缩短到0.62μm，使刻录密度提升。但该技术对刻录盘片的要求较高，一些质量不佳的盘片无法正常刻录。我们测试时用的是明基48×CD-R盘片（额定容量700MB），以24×速度写入1371MB的数据，用时6分49秒，这个过程中也采用了Burn Proof技术来防止缓存欠载。




HD Burn技术示意图

采用HD Burn刻录的盘片能在美达DVD-Dual中正常读取，但目前普通DVD-ROM和CD-ROM驱动器大都不支持HD Burn格式，因而无法读取这种刻录的盘片。不过随着HD Burn技术的逐步普及，支持这项技术的产品也会越来越多。

在整个测试过程中，美达DVD-Dual的发热量与噪声控制得都很不错，连续刻了好几张盘，机身只是微微发热，噪声也很小；但它读烂盘的能力很一般。总体来说，这款产品的综合性能已达到了目前中端DVD Dual刻录机的指标，不到千元的售价应该会受到不少用户的青睐。



## 工程师点评

刻录机市场已打得一片火热，降价趋势也很明显，Combo与DVD刻录机、DVD Dual与DVD Multi等各种不同的刻录方式和规格异彩纷呈，但买自己需要的肯定没错。P



**厂商：** DEC（中恒）
**上市：** 2004年1月
**售价：** 1450/1850元（128/256MB）
**附件：** 耳机、驱动盘、USB连接线、充电器
**推荐：** 追求炫目效果和简便应用的用户
**咨询电话：** 800-810-0620

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 魔之左手

# 多彩的生活——DEC街舞M650R

DEC的街舞系列MP3是相当时尚而炫目的产品，本次送测的最新产品M650R除多种色彩的外壳，还拥有7色背光、图标菜单等多种功能。



M650R提供了香槟金、银色、红色、黑色等型号，我们收到的样品为香槟银色256MB的型号，外形尺寸为80mm×30mm×15mm，重量约40g。它的数据连接和电源设计相当特别，机身集成标准USB接口（USB 1.1），在Win2000/XP等操作系统中无需安装驱动，还可作为闪盘使用。它安装有可伸缩的防护盖，将其拉下后便可露出接口。这款产品使用内置电池，直接使用USB接口充电，与电脑连接后便自动开始充电，当然DEC也提供了专用的充电器。

该产品拥有128×34像素的液晶显示屏，可提供红、绿、蓝、黄、天蓝、紫、白等7种颜色的背光，还可设置为闪烁模式。机体侧面提供了音量、播放/暂停/开关键、功能键、锁定键，其菜单键则是拨杆形式以利于单手操作，不过菜单键过于接近耳机和麦克风接口，不便于右手操作，这与大多数人的习惯有些不同。它的菜单采用“ICON（图标）”形式，拥有5种节能模式、6种休眠时间设定、6种卷轴速度等设置。



特殊的USB接口保护盖

M650R支持FM接收和录音功能。它支持FM频道自动扫描及微调，接收范围为86～108MHz，可储存20个频道，分别标示为“A”到“T”，还提供了15个额定频率的预设频道。它带有内置麦克风，录音质量可在8kHz～44kHz之间调节，最长录音时间为18小时（256MB），录音文件可直接转换为MP3。

M650R的主要功能还是MP3播放，其卖点便是支持SRS（虚拟环绕声）和WOW标准的音频播放。WOW是基于SRS开发的新技术，它使用单双声道音源，通过深邃浑厚的低音产生更好的环绕音响效果，使音域更为丰满、浑厚、宽广。这款产品支持32kbps～320kbps的MP3文件，并支持WMA格式和VBR（可变比特率）模式MP3。它支持POP、ROCK、Reggae等多种混音器模式，并可自定义设置，EQ模式可达30种以上。M650R支持ID3 Tag显示，DEC公司表示正式上市的机型将支持多语言显示。




屏幕显示

在充电时间方面，这款产品的表现相当优秀，完整充电时间为3小时，充满电后可连续播放14小时。实际使用中我们发现，它充电1小时后便能支持4小时左右的播放时间，非常适合生活节奏较快的用户。

在试听中我们采用样品附带的耳机（并非最终产品），测试文件包括128kHz采样和160～320kHz VBR的MP3文件、192kHz采样的WMA文件。这款产品的音频播放质量较好，采用SRS或WOW等音频模式后，其临场感和力度也有明显加强，但样品耳机的性能和舒适度都不能令人满意，希望上市产品能有所改进。




## 工程师点评

这是一款比较优秀的MP3产品，功能全面，性能出色，做工也很精细。遗憾的是送测样品还存在一些不足，例如不支持简体中文显示、偶尔会出现死机现象等，希望厂商能在产品正式上市前对其固件（FirmWare）进行升级，以解决这些问题。



**厂商：** 明基电通（BenQ）
**上市：** 2003年12月
**售价：** 3680元
**附件：** 驱动及软件光盘、多语言说明书、三包卡、USB线、电源适配器、手带、可充锂电池、腰带挎包、AV输出线、32MB SD卡
**推荐：** 对像素需求较高的时尚型口袋相机用户
**咨询电话：** 0512-68251233

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 小虫

# 500万像素的时尚诱惑——明基C50数码相机

从2002年5月份正式进入数码相机市场至今，明基共推出了8款DC产品。DC C50是明基最新的旗舰数码相机，它是一款超小型、具备PAS（程序/光圈/快门优先）功能的500万像素DC，拥有漂亮的全金属外壳，并提供3倍光学及4倍数码变焦。C50和DC4500、DC5330一起构成了明基500万/400万/300万像素的DC产品线。

C50采用银灰色铝合金机身，尺寸为98mm×63mm×35mm，造型简洁明快。它自带32MB SD存储卡，最大支持512MB容量，自带3.7伏、1035毫安时的可充锂电池，实测净重为165g（含电池196g）。C50将很多菜单功能简化成按钮，机顶的模式旋钮功能很丰富（图1），不过我们认为程序档和拍照模式可合并，如果设计成连接电脑自动识别为移动硬盘，则还可省略"PC模式"。光学取景器位于镜头上方，并提供了DC上较少见的曲光度调节旋钮。变焦按键在光学取景器右侧，变焦速度稍微偏快，容易误触。由于按钮较少，它的后侧按键多数身兼数职，按键面积较小，不过能很快习惯，功能也一目了然，机身右侧的控制旋钮用来控制光圈、快门等。显示屏采用1.5英寸TFT LCD（图2），配有专用控制按钮。



图1

C50采用1/1.8英寸的CCD感光元件，有2560×1920（491.5万像素）、2048×1536、1280×960、640×480四种文件尺寸可选。镜头焦距7.2mm～21.6mm（换算135焦距35mm～105mm），最大光圈为F2.8～F4.7，快门范围8～1/1500秒。它的拍摄功能齐全，程序优先、光圈优先、快门优先、手动模式可满足各种不同需求，还有人像、夜景、运动、视频4种模式可选。测光有平均测光和点测光2种，镜头采用TTL自动对焦，不能手动控制，也没有对焦点选择。



图2

C50可拍摄320×240/160×120格式的有声AVI短片，静态图像也能加上最长10秒的语音说明。白平衡包括自动、阴天、日光、白炽灯、日光灯1、日光灯2、手动7种模式，可满足不同场景的需求，ISO等级包括自动、100、200、400四种，曝光补偿支持±2EV和包围曝光模式。闪光灯有自动、强制闪光、强制关闭、防红眼4种，功能略微不足。人像模式（图3）下相机会强制使用防红眼闪光，这不利于抓拍。它支持2秒、10秒、12秒的自拍，还支持少见的1/3/10/60分钟间隔拍摄。



图3

C50实测开机就绪速度为4.60秒，快门延迟较短，测光准确，对焦迅速，在暗处会自动打开辅助对焦灯，由于机身小巧且快门弹性较大，使用时不太容易端稳。它的自动白平衡表现出色，除白炽灯不很准确外，其他场景基本能正确还原，手动白平衡非常精确，色彩和分辨率都有不错表现，图像较锐利；广角端桶形失真相当明显，影调过渡部分存在一定噪声，"紫边现象"控制较好。C50的微距性能一般，最近对焦距离只有9cm。



## 工程师点评

C50具备了高端数码相机的大部分功能，拥有时尚小巧的外形和不错的实际表现，当然它还有一定的改进余地。我们建议用户在拍摄时使用2048dpi×1536dpi以下的分辨率和小光圈拍摄，会获得更好的画面效果。作为新品，其价格还略偏高，相信上市一段时间后会有一定调整。



**厂商：** 冲击波
**上市：** 2004年1月
**售价：** 185元
**附件：** 音频连线、保修卡
**推荐：** 普通家庭用户
**咨询电话：** 010-82848111

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

# 成熟而不失时尚的冲击波SC-2107音箱

SC-2107属于冲击波的低端多媒体音箱系列，从早期的SC-2104到这款SC-2107，其外观和内部电路都有不小变化，由此而产生不同的回放品质和市场定位。它的设计保留了SC-2106的部分特点（功放电路），外观重新做了调整，时尚大方，银白色箱体颇具金属质感。塑料卫星音箱外形独特，弧线应用较多，扬声器略微内凹，立体感较强；低音炮为中密度板箱体，普通倒相式设计，总音量、高音、低音旋钮都放置在前面板。

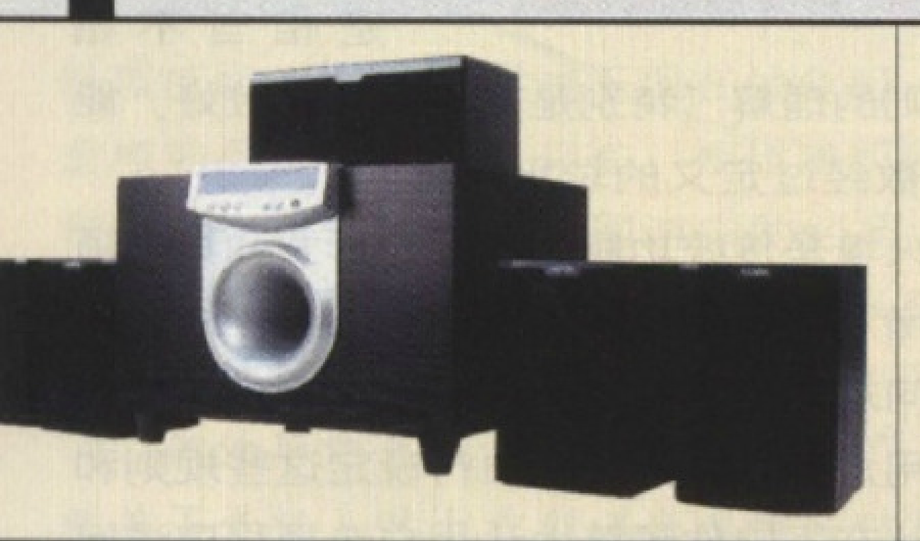
SC-2107采用3英寸全频带扬声器和5英寸低音扬声器，它的功放电路也比较成熟，2颗TDA2030a+1颗TDA2030功放芯片的设计曾在SC-2106身上见过，实践证明效果不错。冲击波主页标注的SC-2107输出功率为"30W RMS"，但音箱内部变压器上却有"20W"字样，这让我们颇有些疑惑。

由于扬声器的改良，现在2.1多媒体音箱的中频和人声有了较大改善，SC-2107初听之下觉得还不错，音色比较亮丽，有一定感染力，但长时间聆听就显得有些偏硬，这和早期的创新音箱有些类似；由于功率较小，音量稍大时低音显得"中气不足"。当然，考虑到它的定位，也不能太苛求音质。



## 工程师点评

冲击波将SC-2107描述为"一款专门为游戏设计的2.1标准配置电脑音箱"，从其售价和表现来看，我们认为"高性价比"才是其最显著的特点。



**厂商：** 兰欣科技
**上市：** 2004年1月
**售价：** 348元
**附件：** 音频连线
**推荐：** 普通多声道声卡用户
**咨询电话：** 0755-27337711

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

# 享受6声道的震撼——兰欣S-998

兰欣S-998是一款比较传统的木质5.1多媒体音箱，硕大的体积是其明显特征：环绕音箱/中置/低音炮的体积分别为110mm×175mm×128mm、230mm×110mm×128mm、330mm×200mm×270mm。它不仅个头大，也很重，箱体均采用木质结构，古典的设计让它们看上去多少有些呆板，不过其用料的确值得称道。环绕音箱使用1个3英寸扬声器与1个1英寸高音扬声器组成，用电容进行简单的2分频；中置音箱更是采用了2个3英寸扬声器+1个1英寸高音扬声器的组合，有利于提高DVD影片中的人声表现力。它的低音炮采用5.25英寸扬声器，扬声器面向地面，这种设计理论上可增强力度，也能使低音更通透、富有层次感。测试过程我们发现低音炮的防磁能力有限，希望厂商能加以改进。

S-998实测频响范围为50Hz～16000Hz，处于中等水准。音箱的立体声分离度很好，在CS和QuakeⅢ等FPS游戏中（SB Audigy声卡），能明显感到敌人靠近、离开时的距离和空间转换的声学变化；低音力度很足，其较大的功率（标称35W）贡献良多。音频回放方面没有太多亮点，中、高频尚可，低频虽然有力，但速度较慢，碰到速率较快的鼓乐会显得略为散乱。



## 工程师点评

众多厂商的入市让音箱市场日益饱和，于是最后祭出的只有"价格"大旗了。兰欣S-998的做工和表现都不错，作为一款木质5.1音箱，其价格显得很平易近人。

**厂商：** 赛门铁克
**上市：** 2003年12月
**售价：** 299元
**附件：** 说明书、注册卡
**推荐：** 个人用户、小型企业
**咨询电话：** 020-87581001

炫目度：
口水度：
性价比：




# 向垃圾邮件宣战——诺顿网络安全特警2004

随着Internet的普及，个人电脑的安全问题也变得更加突出，从2003年各大软件公司推出的产品中，我们能够明显感受到目前杀毒、安全类软件重心的偏移。

诺顿网络安全特警2004（以下简称“特警2004”）套件中依然包含了著名的诺顿防病毒（Norton AntiVirus）软件，除此之外还整合了零售版的诺顿反垃圾邮件（Norton Antispam），这是一款效率较高的反垃圾邮件程序，此次加盟特警2004无疑是一个非常重要的升级信号。

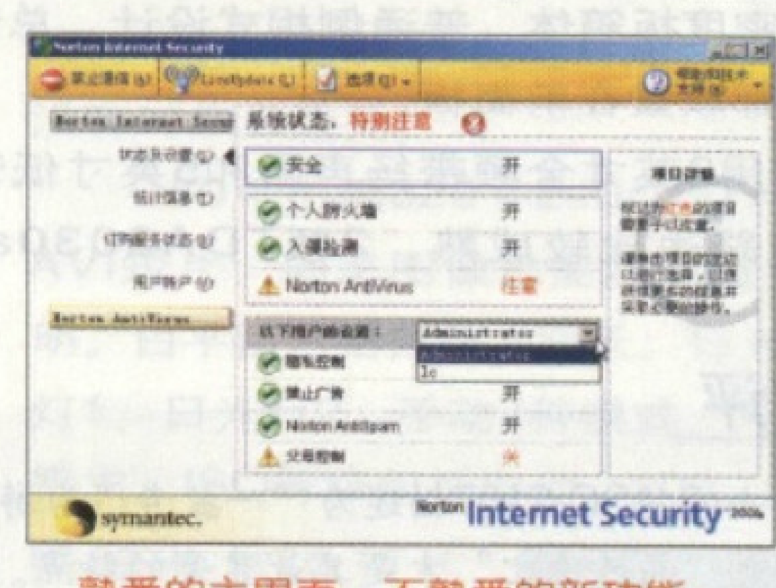

诺顿反垃圾邮件设置，可以针对不同帐户分别设置。

安装特警2004时软件会对系统进行全面的病毒检测，这个过程需要较长时间（视硬盘容量和文件多少而定），该软件在人性化和专业性之间取得了较好的平衡，其设置均提供了缺省的等级项目，让普通用户能很快上手。

特警2004在安装过程中，提供了父母管理功能的设置向导，该功能支持且必须进行多用户设置。它提供的用户帐号包括4种类型，分别为儿童、青少年、成年人、超级用户，前2类受到比较严格的限制并且不能自行修改限制项目。帐户的设置既可以自定义，也可使用现有的Windows帐户，这一点很大程度上使得帐户设置变得轻松起来。

父母管理设置完成后，安装特警2004会立即进行在线升级，同时我们也提醒大家购买正版产品，因为特警2004也需要激活才能使用。

让我们回到诺顿反垃圾邮件的话题，透过菜单和实际试用进行评述。它能与Outlook、Outlook Express及Eudora无缝整合，从而提供方便的邮件过滤功能（实际上对于其他主流的邮件客户端也可以兼容）。它具备比较简单的黑白名单和规则设置，同时它也能够自动学习，通过对收发邮件地址的统计，分析接收的邮件是否属于垃圾邮件。通过Outlook或Outlook Express，诺顿反垃圾邮件能对目前流行的MSN、Hotmail等基于HTTP的邮件系统进行管理，POP3更不在话下。实际使用效果还是相当不错的，对于规则的理解（特别是英文邮件）较好，能拦截绝大多数经过定义的垃圾邮件。


熟悉的主界面，不熟悉的新功能。

网络防火墙是传统功能之一，在形式和具体项目上有一些增添与改进。新版本能根据具体的网络情况设置访问规则，主要体现在共享等细节上。对于有经验的用户来说，完全可自行设定这些规则和条件，缺省状态下软件频繁地让用户选择程序访问权限，虽然很“细心”，但有时实在令人头疼。对木马、间谍软件、IP攻击、隐私控制以及弹出广告的拦截没有太大变化，其实这些功能也已经相当成熟了，测试中也表现出较高的效能。

新版的诺顿防病毒软件我们已经在2003年第20期的《大众软件》“新品初评”栏目中做了详细介绍，这里不再赘述。

测试过程中特警2004也暴露出“传统”问题——资源占用大。缺省状态下，它会占用超过25MB的内存空间，在访问包括很多文件的压缩包以及网页时，安全扫描所占用的内存及CPU时间过多，常常令用户误以为死机。



## 工程师点评

诺顿网络安全特警2004延续了以往版本的主要功能、操控和界面。同时新加入的诺顿反垃圾邮件使其防范作用得到进一步加强，这也预示了未来同类软件的发展方向。

《当亲情面对装备》后续讨论

# 亲情“市价”几何?

■本刊记者 Littlewing

2003年第23期《大众软件》的“在线争锋”栏目，刊出了一篇名为《当亲情面对装备》的文章，在读者中引起了强烈反响。网络游戏对于现在的年轻人已经算不得新事物，前一段闹得沸沸扬扬的虚拟物品被盗案更使人们开始考虑虚拟物品是否有价值存在，相比单机游戏，网络游戏营造的更为真实的虚拟世界，已经影响到了我们的生活，许多读者也纷纷讲述了自己在网游中的经历：

**后院网友活胖子：**今天下午，我刚上《大话西游》，我堂弟就给我发信息，说他被杀，叫我给他报仇。我二话没说就去单挑，结果挂了，掉了200万经验（这是我一周的练级结果）。我告诉他，他说我垃圾，我非常生气，差点PK他，但他毕竟是我堂弟，也就作罢了。一会，他又给我发信，管我要钱（应该是游戏中的货币），我回了个“没有”就关了手机。晚上看到《当亲情面对装备》后，我觉得自己错了。我觉得没必要为那么点经验和钱跟堂弟计较，这只是游戏，生不带来，死不带去。如果他还向我求助，我想我还会帮他。



**读者billv：**前一阵子我表弟要中考，他就把他的《金庸群侠传Online》ID给我，让我帮他练级，我拿到他的ID后，不知为什么，突然挂了，而我也没有及时去拣尸体，他的尸体被别人拣到了，尸体中也就只有一样东西值钱，就是“胜邪剑”，当时市价是400元人民币，我认为我不是故意的，就老实告诉了他，我本来认为他会原谅我的，毕竟以前我也送了他好多的东西，而他就说了一句话：“不用说了，还钱吧！”过了几天我把我的ID卖了，自己垫了点钱，才够400元，把钱还给他，他还嘟囔着说：“早知道就不给你玩我的ID了。”以前我俩的关系非常好，我有什么好东西，都会想办法也帮他搞上一件，而我万万没有想到，他竟然这样对待我，我觉得我活着太失败了，从那以后，我和他基本上就没有说过话，我也再没有玩过《金》了。

**读者steelcase：**网游我只玩过RO，从2月份到10月份，一个帐号里有5个人物（在两个服务器），99级的敏骑，87级的体骑，69级的全智型的M4，另一个服80级的双刀，JOB45的准备50转的纯ID商人。身上的装备虽然不是整个服务器里的极品，但这样的帐号真的要人民币交易我想也能卖卖吧，但我没有卖，在三个星期前我把所有的人物都删了。起因是我被骗了800万游戏币，这样的理由说出去很好笑，的确800万对我来说挂机一天就能搞定，但我彷徨了，网络游戏能给我带来多少乐趣？为了虚拟的钱币、装备可以不择手段，为了虚拟的女性玩家可以扔掉一起背靠背拼杀的伙伴，在这里我鄙视那些用钱买虚拟东西的一切玩家。我没后悔我的决定，离开RO三个星期了，才觉得这才是自己真正的生活。游戏是让自己享受乐趣的，而不是24小时去牵挂的负担。

由于篇幅有限，我们无法把读者的来信一一列出，然而从读者的反馈中，我们可以看出《当亲情面对装备》一文中提及的事件在网络游戏的世界中并非个别现象，而具有相当的普遍性。仅仅从铃铛读者的来信中我们无法辨别他所说的情况是否属实，而事件本身是否真实已不再重要了，我们所关注的是这一事件所影射出的问题。

目前网络游戏的玩家年龄普遍偏低，对于未成年的中学生来说，他们接触网络游戏就相当于扩大了自己的社交圈子，提前进入了成人社会。在学校有老师对他们进行思想教育，然而在网络游戏的世界里，耳濡目染的一切都将对他们年轻的心灵产生至关重要的影响。此时，身为孩子父母的家长们对他们进行正确的引导，帮他们树立正确的价值观念，分辨游戏中的善恶美丑是不可推卸的责任。如果说一个孩子无法认清虚拟物品和亲情孰轻孰重的话，那么身为他的父母也无法分清，如此“表率”将对孩子造成何等影响？为人父母的他们又可曾想过？对于亲人的无心之失，我们应该给予足够的宽容和谅解。希望对方赔偿的愿望没有任何错误，然而，对于一件生活中并非不可缺少的虚拟物品，这些年轻人所表现出的那种偏执，父母具有不可推卸的责任。而他所玩的游戏对他的影响也无法忽视，众所周知，目前一些热门的网络游戏最大的特点就是强调自由PK，游戏中没有设置传送门，路径点等节省走路时间的东西；调高了每升一级所需的经验值，以便让玩家的点卡迅速消耗在无意义的升级练功上。游戏本身游戏性的缺乏，采取更极端的方式来解决——调低了高级装备在游戏中的出现率，让玩家们互相争抢乃至恶意PK。装备物品的价值早已被玩家用人民币量化了，甚至出现了专门打装备卖钱的所谓“职业玩家”。“游戏就是用来娱乐的高级玩具而已”——许多的网游玩家却早已忘却了他当初玩游戏的目的。当我们的网络世界被友邦的泡菜充斥的时候，游戏的纯真年代也早已一去不复返。后院网友lyp198476的留言颇具讽刺意义：“我以为网络游戏不是一个未满18岁的孩子可以玩的。那是成人才可以享受的游戏。”我们的网络游戏只有成人才能玩？不能给孩子带来快乐，不能让他们去开动脑筋、锻炼他们的反应，无法让他们在游戏中感受到勇气、创造力和团队精神，这种游戏又有什么存在的意义？





在这些发生在虚拟世界的故事中，我们很难发现亲情的存在，更多的是冷漠和遗憾。谁知道他们本来的亲情又有多少是真正值得信赖的？这些故事或可悲，或可气，或可叹，或可笑，但却不觉得有多少可惜。在后院网友月落的留言中，写着这样一首《装备颂》：“兄弟诚可贵，装备价更高。只为网游故，亲情亦可抛。”而现在这看似可笑的理论已经成为无法辩驳的现实。在这个荒谬的故事中，警示意义远远多于同情之心。游戏开发商、运营商和孩子的父母们，当看到这些故事的时候，你们又作何感想？



记者决定用读者“灵魂的租借师”的经历作为文章的结尾，因为在他的来信中，记者看到了那种血浓于水的温情。他讲述了他堂弟去海南旅游把帐号托付给他，他拼命练级却不慎丢失了表弟的帐号之后发生的故事：“就在郁闷的时候，堂弟打来了电话，说让我去他家！硬着头皮我去了，想象着即将到来的暴风雨，但只能无奈地接受，因为毕竟是我犯了错误。到了堂弟家里，我小心坐下，等待着宣判！但出乎我意料的是，堂弟高兴地跑到我跟前，手里拿着一个用贝壳做成的项链，带到我的头上！他当时说的话，我清楚地记得：‘哥，我去海南给你带的礼物，你可以自己带，也可以送给女朋友。’姨夫告诉我，堂弟一到海南总想着给我带个礼物，于是拉着他的父母到处找，总找不到合适的，最后在海边捡了许多的贝壳，找了专门做项链的人给做的！我当时的感觉只有一个字来形容：痛！痛并快乐着！回来后，我直接去了网吧，再次来到盛大主页上，重新申请了一个ID，一坐就又是一晚上。忙活了一个星期，这个新ID终于让我打到了弟弟原来ID的级别。当我把这个ID给他的时候，他笑了，高兴地蹦着！我也笑了，心里的心情也在蹦着！故事讲完了，我只有一个体会，我们有亲情，所以我们觉得为了亲情一切都可以包容，应该包容，因为亲情没有办法泯灭。”





**虚拟世界永远无法与现实完全重合。亲情和装备可以相提并论么？——这种比较本身就荒谬至极。**




# 挂头卖肉

■本刊记者 司马平安、发条龙猫

## 引子

《晏子春秋·内篇杂下》曾言到："君使服之于内，而禁之于外，犹悬牛头于门而卖马肉于内（市）也。"

而后来你所常闻的这则"挂羊头，卖狗肉"谚语，则是缘于佛教禅宗。《五灯会元·卫州元丰院清满禅师》说："有般名利之徒为人天师，悬羊头，卖狗肉，坏后进初机，灭先圣洪范。你等诸人，闻恁么事，岂不寒心？"

就这样，人们喜欢用"挂羊头，卖狗肉"来形容那些用好的名义做招牌来兜售低劣货色的行为，喜欢了上千年，用了上千年。

直到新世纪……

不争的事实是，狗肉的价格全面超越了羊肉。

不争的事实是，最响的名头莫过于"高科技"。

于是，一包白粉可以让你睡得更香，几瓶液体可以让你骨骼暴长。于是，我们不再怕胖，反正减肥就是吃两片药再侧身照两张像；不再怕伤，反正再深的疤痕也可以一抹就光；不再怕脏，反正只要有洗衣粉就可以把地球都洗成纯白的模样；也不怕远，反正没有机油我们也可以从北京开车直奔沈阳……

为什么我们的生活可以美成这样？因为高科技就在身旁？

不要惊奇、不要怀疑，看看你的袜子，其实用的是"纳米"，也属高科技。它实现了养脚、排汗、除臭、杀菌……集多功能于一体。

看到这里，或许有读者会忍不住说：全是狗屁！

但是，面对计算机，面对数码产品，你是否还能这样骂下去？

它们可真的是伴随着技术的进步而形成的新产品。

他们是否全都属于：真·高科技！



人们对于某一领域的无知，是“挂羊头，卖狗肉”的行为可以得逞的原因。

而直到今天，电脑对于大多数人来说还是一个陌生的新产品。我们见过太多人对它一无所知，知之甚少或一知半解。而正因此，人们选购电脑的思考，往往会直接来源于广告的宣传或销售商的介绍。这就导致用户往往从一个侧面去判断整台电脑的优劣。还记得2000年的时候，笔者曾经帮朋友组装了一台电脑。当时由于那位朋友囊中羞涩，因此在他的授权下，我并没有选择市场中的高端产品，换句话说，那台电脑的性能并不是当时最优秀的，但当他把电脑搬回家时，他的家人、朋友和邻居都对那电脑极为满意。原因有些令人啼笑皆非，仅仅是由于我选择的显示器是飞利浦105S。我站在飞利浦的标志旁，亲耳听到有人说：“买电脑了，让我看看，呵，还是飞利浦的呢？不错不错……”

不知道这样的情景，今天是否仍然会发生。但我知道像这种由某一点去评价整个产品的现象还是广泛存在的。这个点可能是某一品牌，可能是某一功能，也可能是某一个部件。而人们之所以会由点及面，不作深究的原因还在于最有魅力的两个字——便宜。

CPU可以说是第一个站在那个点上的配件。原因很简单，因为它本身就是电脑的“心”。但是，这并不等于有了这颗心的电脑就一定是好电脑。“4980，P4扛回家”，这样的广告我们已听过太久。而当人们开始关注电脑的其它配件，并质疑CPU是不是计算机的全部的时候，我们又见到了“4880，液晶电脑扛回家”的广告。扛回家一看，发现它的心不是市场中难得一见的Cyrix 800，就是Intel Celeron 950，这些在当时是基本属于低端即将被淘汰的产品。有的媒体居然这样为它解释：“细细分析一下，虽然是低端产品，但也不算是蒙蔽消费者的低价产品，至少比某些产品P4 CPU却配个破车而造成的暴殄天物的做法强多了。把显示器和主机分开来看，主机的配置也算搭配得比较合理了。”而后又说：“一般家庭使用电脑只是做一些初级应用，或者做一些简单的程序处理，用来给孩子学电脑最合适不过了，既保护眼睛又不浪费资源，过几年就算主机不再适用，显示器至少还是可以保值的，毕竟液晶显示器降了这么一大块，短时间想降到128M内存只卖几十块的地步也是不现实的，到时候最多再配台主机又可以‘爽’上若干年了，确实是很经济实惠的选择！”

其实，一台电脑是由无数细小的元器件组合而成，每个细微之处都有自身的价值。如果你能明白买品牌电脑不能单单看重其中的一个配件，那么你在选购配件时也一定懂得不能仅从一个角度去选择产品的道理。买显卡不能只重视显存的大小，买声卡不能仅看重它是5.1声道，而买主板，我们所买的也不仅仅是南桥。

以最新的nForce2主板为例。有不少用户都知道它可支持双通道DDR400内存、集成GeForce4 MX图形核心等功能等。但是大多数人不知道nForce2的南桥芯片分为MCP和MCP-T两种，而北桥芯片也分为IGP和SPP两种，这就使南北桥芯片有了多种搭配方案，最常见的是以下四种。



### 1.SPP+MCP-T

采用这种搭配方式的主板定位于高性能、多功能，面向要求较高的用户，代表主板有华硕A7N8X和A7N8X Deluxe、磐正8RDA+、承启7NJS。

### 2.IGP+MCP-T

这种搭配的主板和SSP+MCP-T的定位比较相近。代表主板有微星K7N2G、丽台K7NG18G-Pro、映泰M7NCG。

### 3.IGP+MCP

这种主板是以Intel 845G系列主板为竞争对手推出的，集成显示核心比较强劲，并保留了AGP插槽。由于采用MCP南桥，这类主板的价格较IGP+MCP-T组合有较大降低，在搭配售价低廉的Athlon XP处理器后，较同价位的低频Pentium

4/Celeron+i845G系列组合有一定性能优势。代表主板为硕泰克75MRN-L。

### 4.SPP+MCP

这类主板也是采用MCP南桥芯片，但没有IEEE 1394、双网络接口和APU等功能，主板成本大大降低，这类主板的基本功能与IGP+MCP组合的差异仅在于没有集成显示核心。代表主板有磐正8RDA+、硕泰克75FRN-L、承启7NJL1。

由此你可以看出，每种搭配之间都存在着性能及成本上的差异，因此不同搭配便产生了不同的功能和价格。我们之所以给出这个例子的原因，并非是想表达不同的搭配本身存在着错误。但是试想如果厂商在宣传时只强调某种优势，而并没有进行必要的补充说明，那么消费者是否能够了解到其中的差异呢？

有鉴于此，你应该反思自己以往是在凭借什么选择电脑产品？

## 二



网e拍及全部附件。

计算机对你而言也许已是个新东西，而数码类产品比起计算机则更新，也更神秘。

目前需求量最广的数码产品主要集中在数码摄像机、数码照相机、网络摄像头、数码录音笔、MP3和移动存储盘。令人欣慰的是，在市场中我们早已见到了完全由国人制造并几乎囊括了以上所有功能的低价位、高科技产品。在此我们还要感谢一位来自延边的读者为我们提供了该款产品。但是，她提供给我们这款产品的原因却无法令我们再次感到欣慰。她说：“我买这款产品是把它作为礼物送给我叔叔的，没想到买回来使用后才发现它的效果实在太次，就好像是一个玩具。因此，我没敢把它送人，只希望能有机会把它退回去。现在看来退货是不可能了，所以我决定把它交给你们，只有一个目的，就是希望你们能介绍它的实质，让其它打算购买的人真正了解这款产品……”

这款产品就是在电视商场中风光无限的爱普泰克网e拍。我们拿到的型号是DV3000。接下来，请允许我们用评测的方式为你继续介绍这款产品。

### 1.外观

看得出来，爱普泰克在外包装上颇下了一番功夫。网e拍的包装盒不算小，沉甸甸的，感觉挺有分量。而与之相对，DV3000重量仅为122克，拿在手里轻飘飘的。盒子正面是网e拍的产品图片，上方醒目地印有“Pocket DV 数码摄像机3000”字样，让人一眼就能看出该产品的主要定位；旁边则列出了其大力宣传的六大功能：数码摄像机、数码照相机、数码录音机、网络视讯摄像头、移动读卡机和视频播放器，下方是该产品附送的软件以及一张“CMOS”的标签，



外包装看起来还不错。



网e拍所宣传的6大功能。



说明该产品使用的是CMOS作为感光组件。包装盒背面则是该摄像机的系统要求和组件示意图，下方标明了生产商天翰科技（吴江）有限公司的电话和网址。

打开包装，首先可以看见银灰色的网e拍DV3000。包装盒的下层放着USB连接线、AV视频线、安装光盘、使用教学光盘、使用手册、三角架、相机包和挂绳，安装光盘中附送了几款软件，可以让用户对自己摄录的视频或照片进行后期处理。

也许是出于节省成本的考虑，DV3000的做工一般。与一些相同价位的名牌机型相比，同是塑料机身的它毫无质感可言，模具设计也不甚理想，电池的取放都比较吃力，一些边角接缝处还有毛刺存在。当然，不排除个体差异的可能。


这就是附赠的“三角架”。

装上“三角架”的效果。

机身正面装有一个焦距8.7毫米，光圈3.0的定焦镜头，镜头可以左右旋转以选择近拍或一般拍摄模式，镜头下面分别是麦克风和自拍镜；机身左面是可做90度转动的1.5英寸LCD，LCD上方是个光学取景器，由于观察孔太小，且没有屈光度调节，可以说基本没有用处。将LCD翻开，可以看见机身上的LCD开关，下方是存储卡弹出键；机身右面和上面分别是吊绳孔、扬声器、电池仓和快门键；机身背面集中了录像键、菜单键、CF卡插槽、USB接口和AV输出端口；机身下面则是三脚架接口。不得不说的是那个“三角架”，不过是巴掌长的三根细棍支起一个“云台”。不稳固不说，把网e拍固定在上面，螺钉拧到最紧，机身仍然可以随意转动……

## 2.功能与操作

DV3000从启动到可以操作大约需要5秒钟时间。机身按钮较少，除快门外，回放、自拍、录音，以及照片尺寸、质量设置、视频输出制式等功能都可以靠一个菜单按钮来完成。菜单布局比较简单，有英语和德语两种语言设置。令记者不解的是，作为中国制造并在中国销售的产品，居然没有提供中文菜单，这在大部分进口产品都在争先恐后本地化的今天无疑是极不人性化的设计。

从DV3000的名称来看，它的主要定位显然是“数码摄像机”，我们就先从摄像功能开始说起。与一般使用磁带记录的DV不同，DV3000使用的存储介质是CF卡，其摄录时间直接受到CF卡容量的限制。其摄像的分辨率是320×240，10fps（我国使用的PAL制式下VCD标准分辨率为352×288，25FPS），生成AVI格式的文件。在这种分辨率下随机附赠的64兆CF卡仅能摄录10分钟左右，按照广告上所说，如果用512兆CF卡可以连续摄录2小时，但1580元的网e拍加上1000余元的512兆CF卡，已经足够买一台相当不错的同样带视频拍摄功能的名牌数码相机了。我们拍摄了几段视频，在DV3000自带的小屏幕上观看还可以，但如果拷贝到电脑上，由于电脑分辨率高，加上拍摄帧数低，导致播放画面粗糙且不流畅。试用时，我的同事冰河从镜头前跑过，只看见一个人影在画面中跳了三跳就消失了。记者看了一会自己拍摄的视频，甚至产生了眩晕的感觉（记者前后用过索尼和松下共4款DV，从未出现这种情况）。拍摄视频即使通过AV输出到分辨率较低的电视上，效果仍然不尽如人意。另外，由于CMOS对光线要求较高，该机又不具备夜拍模式，光线稍有不足拍出来的视频就会漆黑一团。


拍摄视频录制VCD全屏播放时画面十分粗糙。

网e拍附送Cyberlink的PowerDirector视频处理软件还算好用，纯傻瓜式的操作使用户只要按照提示就可一步步制做出VCD。当然我们在这里有必要指出的是，无论用什么软件都不可能使拍摄效果得到本质上的改变。

在数码相机功能方面，由于DV3000采用了200万像素的CMOS感光组件，经过差值运算可达300万像素，能拍摄最大2048×1536的静态照片。作为数码相机，DV3000除了自拍、设置照片分辨率和质量外，包括白平衡、ISO值等选项一律欠奉，换句话说，这是一部没有任何手动功能的“纯傻瓜”相机。另外不得不说的是，作为一台数码相机，DV3000竟没有提供闪光灯。我们知道，就算是20元的一次性相机也几乎没有把闪光灯省略掉的。原本该机采用的CMOS感光能力就不济，到了黑暗环境下，这台机器就只能发挥它录音笔、读卡器、视频播放器等其它几大“功能”了。


室内光线稍暗处所拍摄生铁同志的脸。


室内拍摄效果，左右两侧噪点严重（见圈中部分）。


这张右侧效果还可以，左侧圈中部分却几乎完全变成了紫色。

DV3000不具备光学变焦是另一大缺陷，形同虚设的2倍数码变焦并不会对拍摄远景产生实际性的帮助。另外，该机的快门有大约2秒钟的延时，对于这台只能单手拍摄的机器来说增大了产生废片的可能性。至于40厘米-100厘米的“微距”功能不提也罢，记者一位朋友花60元买来的没牌子摄像头同样能通过转动镜头实现40厘米的“微距”。

请看拍摄样张，在光线充足的室外（2004年1月5日下午2点左右，晴，有少量云，空气污染指数2级），DV3000的拍摄画面饱和度有所欠缺，色调偏灰，边角有些聚焦不良，而且紫边现象较为明显；同一时间，在使用日光灯照明的室内，画面出现大量噪点，紫边现象越发严重，可以看见画面中很多部分几乎完全变成了紫色。由于DV3000并未提供闪光灯和夜间拍摄功能，所以拍出的来夜景几乎惨不忍睹。

在安装了驱动光盘中的DVcam3 Driver后，将DV3000和计算机用包装盒里提供的USB连接线相连，并将DV3000的菜单选项拨到“Live”模式，DV3000就可以作为PC摄像头工作了。在摄像头状态下，DV3000的摄录品质最高可达640×480，30fps，当然随着分辨率和帧数的提升，所需磁盘空间也呈指数上升，使用最高分辨率时，在记者的机器上丢帧非常严重，短短15秒的视频就占据了145兆磁盘空间。就DV3000本身来说，由于其硬件指标比其它单一功能的摄像头要高得多，所以作为摄像头，其画质和流畅度还算能让人接受，但感光度仍然太低，而且在国内不少家庭还在使用电话线接入互联网的前提下，实在难以想象这种高配置摄像头有何用武之地。

作为录音设备，DV3000采用单声道录音，仅提供了最基本的录音/回放功能，并没有大多数录音笔具备的声控录音、搜索播放、录音分段等功能。普通聊天式对话情况下，DV3000在2至3米之内录音时基本可以比较清晰地分辨出谈话内容，但声音略显刺耳，且背景噪声不小。而在3米外录制后的内容中基本只能听见有人在说话，大多数内容无法分辨。DV3000将声音文件存为压缩过的WAV而非一般录音笔常用的mp3，是造成声音失


画面明显偏灰。


DV3000拍摄的夜间效果。


这张是在普通照明的室内，正上方没有日光灯照明的效果。

真的主要原因之一。这种表现甚至不如与市场上一些低价录音笔的水平，与三星等知名品牌相比，差距更加明显。而且如果拿它作录音笔，体积无疑过于庞大。

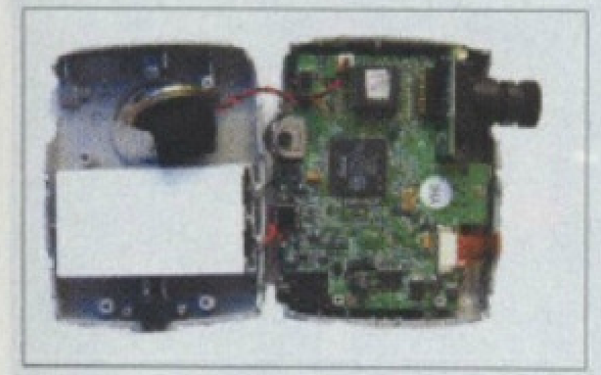
对于其它几大功能——“移动存储器”、“读卡器”和“视频播放器”我们只想打个比方：你买一台冰箱，厂商把保鲜、环保等作为功能和买点无可厚非，但如果厂商把这台冰箱“能装东西”也作为功能之一大肆叫卖，消费者肯定会笑掉大牙，对于这种宣传，我们还能说什么呢？

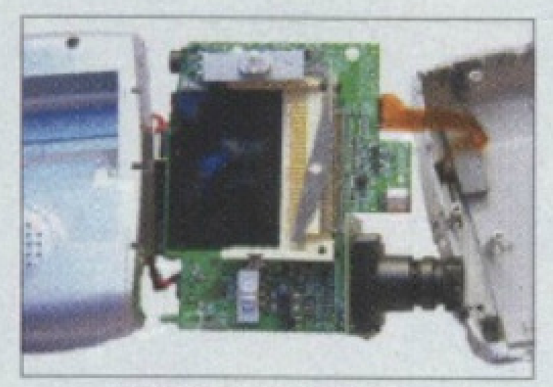
### 3.内部部件

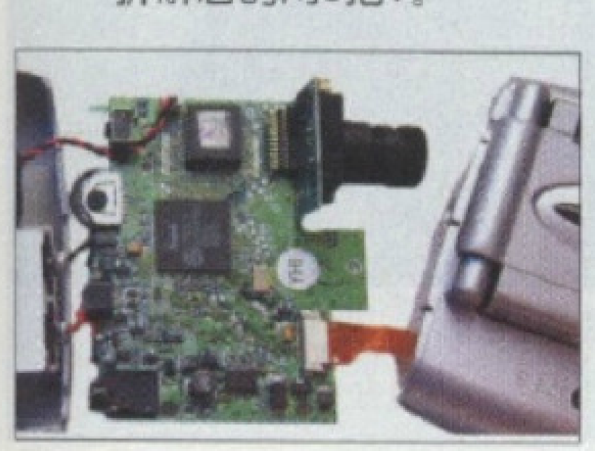
由于我们所拿到的产品是由读者提供，因此我们不敢擅自拆卸。所幸的是，在网上我们见到了一位网名为愚公的朋友发出帖子上的照片，他在贴图之前，用近乎愤怒的口气写下了这样的话：“我那噩梦的网X拍，被我气得摔了，不日将展示网X拍的解剖尸体！”于是，我们便见到了以下的照片。

看过拆解后的照片，我们基本可以得出这样的结论：这个1580元买来的东西其实是一个具备存储和录音功能，有着200万像素和仿DV外形的高价摄像头。它宣传的功能确实都能实现，但“实现”和“实用”之间的差距却不仅仅是一个字而已。

顺便说一句，这是一篇在网上引起不小轰动的帖子，到2003年10月就已经有13 000多人浏览，并


拆解后的网e拍1。


拆解后的网e拍2。


注意看这台“DV”的镜头。


这是一个百余元的摄像头，比较左图是否有区别？

## 有关数码影像产品的几个名词解释

### VCD分辨率

在NTSC制式下，标准VCD格式的影像分辨率应为352×240、30FPS，我国使用的PAL制式下，则应为352×288、25FPS。而与之相比，网e拍的分辨率仅为320×240、10FPS，远远低于行业标准，这就不难解释为什么网e拍的拍摄效果为什么那么差了。

### CCD和CCD尺寸

CCD，Charge Coupled Device（电荷耦合器件）的缩写。它是一种特殊半导体器件，上面有很多一样的感光点，每个感光点为1个像素。CCD在数码相机里是一个极其重要的部件，它起到将光线转换成电信号的作用，CCD的实际像素值越高，记录的图像信息就越完整，图像会更清晰。往往容易被消费者忽视的是，CCD尺寸是另一个极为重要的指标。CCD的面积直接决定了感光点大小的不同。感光点体积越大，能够容纳电荷的极限值也就越高，对光线的敏感性也就越强，描述的层次也就越丰富。相反，如果感光点的体积过小，就容易出现电荷溢出的现象，使画面出现噪点。所以，在购买数码相机时，不仅要了解像素数，还要弄清所购相机的CCD尺寸。

### CMOS

CMOS，Complementary Metal Oxide Semiconductor（互补金属氧化物半导体），是一种大规模应用于集成电路芯片制造的原料，同样可用作数码相机的感光组件，体积比CCD小而且便宜，但感光度和分辨率不如CCD，尤其在黑暗的环境下差距更为明显，当然也不是一概而论。比如佳能一些单反数码相机所使用的感光元件也是CMOS，但其内部结构相比普通CMOS相机或摄像头更复杂，技术含量更高，因此可以实现不低于CCD的成像效果。

### 光学变焦和数码变焦

光学变焦是依靠光学镜头结构来实现变焦，通过镜头的镜片移动来放大与缩小需要拍摄的景物，光学变焦倍数越大，能拍摄的景物就越远。目前市面大多数DV（如索尼、松下、佳能等）均具备12倍以上光学变焦。

数码变焦实际上是简单地将拍摄画面放大，把原来感光组件上的一部份像素使用“插值”处理手段做放大。数码变焦仅仅是单纯将像素放大，但其原始分辨率并没有改变。所以说，数码变焦是一种伪变焦，是以牺牲分辨率或者画质作为代价的。

### 紫边效应

紫边是指数码相机在拍摄取过程中由于被摄物体反差较大，在高光与低光部位交界处出现的色斑现象即为数码相机的紫色（或其它颜色）。紫边效应出现的原因与相机镜头的色散、感光组件成像面积过小（成像单元密度大）、相机内部的信号处理算法等有关。

### 实际像素与输出像素

拿网e拍来说，其号称输出像素为300万，而实际像素仅为200万。其实数码相机的实际拍摄效果和清晰度在像素方面只与实际像素有关，而所谓的输出像素和插值运算像素虽然在理论上提高了图像的清晰度和输出尺寸的大小，但经过许多实践证明，其对图像清晰度的提高相当有限，与数码变焦类似，不会对最后生成的图像效果产生太多实际影响。

### CF卡

CompactFlash（压缩闪存）是1994年由SanDisk最先推出的一种应用相当普遍的记忆卡，应用范围比较广泛。优点是技术比较成熟，在记忆卡中价格最为低廉，缺点是体积大，速度慢，耗电量大。

有800多人回复，几乎众口一词。当然不排除发帖者是别有用心地恶意诽谤，而近千名跟帖者也都一并被收买了。而且这个数量与广大的网e拍用户量相比，毕竟还没有代表性。

**4.对比**

看到这里，有人也许会想用古训"一分钱，一分货"来说服我们对这样一款"仅售"1580元的多功能"DV"的要求不能过于苛刻。但接下来我们会用两款价格相似，并能实现DV3000除单纯录音和摄像头外全部功能的产品和本次测试的主角进行对比，看完后，相信试图劝说我们的人们也会产生新的想法。

必须要说明的是，我们所选出的作对比的产品并非表示该产品已达到完美。事实上我们对那些产品也不是情有独钟。但是这两款相机都已上市一段时间，价格趋于稳定。我们仅仅希望通过以下的对比，可以让大家对于数码影像产品选购时需要考虑哪些方面有一定的认知。



数码变焦后的效果和光学变焦差距很大。

| | DV3000 | 柯达CX6330（1790元） | 富士 Finepix A210（1670元） |
|---|---|---|---|
| ※感光组件 | CMOS | CCD | CCD |
| ※像素数（万） | 实际200，输出300 | 330 | 334 |
| 最高分辨率（dpi） | 2048×1536 | 2041×1560 | 2048×1536 |
| ※光学变焦倍数 | 无 | 3 | 3 |
| 数字变焦倍数 | 2 | 3.3 | 3.2 |
| 焦距范围 | 100cm～无穷远 | 60cm～无穷远 | 80cm～无穷远 |
| ※近拍距离 | 40～100cm | 13～70cm | 10～100cm |
| 光圈范围 | F3.0 | F/2.7-F/5.2；F/4.6-F/8.7 | F3.0/F7.0 (W) F4.8/F10.8 (T) |
| 快门类型 | 电子快门 | 电子快门 | 电子快门 |
| 快门速度 | N/A | 1/2～1/1400秒 | 1/2 ～ 1/2000s |
| 曝光模式 | 自动 | 自动与矩阵测光，多区域 TTL-AE | 自动/手动 |
| 曝光补偿 | 无 | ±2.0 EV，每级1/2EV可调 | -2.1EV～+1.5EV，以0.3EV级调整 |
| 数据接口类型 | USB | USB | USB |
| ※闪光灯 | 无 | 自动、消除红眼、补光和关闭 | 自动,红眼消除,强制闪光,抑制闪光,慢动,红眼消除加慢动 |
| ※白平衡调节 | 自动 | 自动 | 自动,手动（晴天,阴天）,荧光灯（日光型），荧光灯（暖白）,荧光灯（冷白）,白炽灯 |
| 连拍功能 | 不支持 | 支持 | 支持 |
| 自拍功能 | 支持 10秒延迟 | 支持 10秒延迟 | 支持 10秒延迟 |
| 对焦方式 | 自动 | 多区域自动对焦与改进的弱光性能 | 自动 |
| 视频输出 | 有 | 有 | 有 |
| 短片拍摄功能 | 支持QVGA视频拍摄 | 支持 | 支持 |
| 存储介质 | CF卡 | SD卡、MMC卡 | xD卡 |
| 随机存储卡容量（MB） | 16（系统占用） | 16 | 16 |
| 图像格式 | JPEG，AVI | JPEG/EXIF 2.2 | JPEG (Exif 2.2)，AVI |

※：选购数码影像设备时应首先重视。

# 尾声

一位山西的经销商向我们透露，由于网e拍广告做得多，做得长，做得好，渠道上的利润也够高，因此在当地他们还是很愿意卖的，而事实上销量确实不错。这不禁让记者想起那个论坛上（http://digi2.pchome.net/2003/10/25/3_71309.htm），一位网友讲述了他的一次经历，看后令人忍俊不禁："那天我碰到两个50岁左右的人在同一个柜台买网e拍。其中一个装得很懂的样子对另外一个说：'你看这里那么多DC和DV，那么多功能，你只要买一个网e拍就全都搞定了，你快点买吧！'我当时就怀疑这人是推销的，没想到他那个朋友说：'我知道你懂行，听你的没错！'这时我忍不住了，婉转的说，其实这个东西效果不是很好……那位懂行的人立即制止我，并且指着柜台里的索尼F717说：'你

国外一家电子商务网站上，清楚地标出DV3000的售价为99.95美元。

调查题目：您认为爱普泰克网e拍的广告是否有欺骗性？
总票数：979

| 选项 | 比例 |
|---|---|
| ·是 | 89.89% |
| ·说不清 | 7.76% |
| ·不是 | 2.35% |

调查题目：相对爱普泰克网e拍广告中说的功能，其在实际应用中是否实用？
总票数：963

| 选项 | 比例 |
|---|---|
| ·是，很实用 | 2.49% |
| ·有一部分功能比较实用 | 23.26% |
| ·根本不实用 | 74.25% |

调查题目：您认为现在IT产品的广告具有多大欺骗性？
总票数：962

| 选项 | 比例 |
|---|---|
| ·没有欺骗，完全真实 | 0.73% |
| ·30%以下的不实宣传 | 9.56% |
| ·30%－50%的不实宣传 | 27.13% |
| ·50%－80%的不实宣传 | 26.09% |
| ·80%以上的不实宣传 | 36.49% |

国内某网站针对网e拍现象开展的调查。




某网站的相关文章。

看这个东西不仅比网e拍大那么多，功能没网e拍全，还贵得要死，买这个（F717）的人脑子有病啊。买了网e拍以后就什么都不用买了。’我当时傻掉了，无法接他的话，无法整理自己的思绪……接着，我原以为他们俩买完就算了，没想到最精彩的对白还在后面。懂行那位又开始说话：‘这个东西广告拍得不错，想不到唐国强也玩这个，唐国强戏现在演得越来越好看了。’卖网e拍的老板接话：‘是啊，他演的《雍正王朝》的确很好看。’懂行那位对他倒霉的朋友接着说：‘你知道么，《雍正王朝》大部分就是用这个网e拍拍出来的……’”

笑过之后，或许你也会如我们一般产生一种苦涩的感受。更令人无法接受的是，我们在国外一些电子商务网站上发现爱普泰克网e拍DV3000售价仅为99.95美元，折合人民币约为815元。我们由此至少可以判断出这个东西的成本不可能高于815元人民币，聪明的读者一定可以计算出它的利润有多高了。

另外，美国人眼中的99美元和我们眼中的99元人民币在本国购买力基本是等值的。他们完全可以花99美元买个玩具，甚至买个教训。和美国人相比，厂商是不是觉得我们太富裕，收入水平太高了，以至于愿意花费人家两倍的价钱购买我们自己生产的东西。这就是符合中国国情，这就是所谓的“让DV普及到每个家庭”？

由此，我们一直在思考：为什么它可以卖得这样好？因为广告的威力？因为渠道的推力？因为功能的全面？因为价格的低廉？

如果有这样一台宣传已久的大型晚会，其中有流行音乐，有古典音乐，有相声，有小品。但当你知道唱歌的是国内某三流明星，唱戏的是某县城文工团的普通演员……换句话说，虽然全面却没有“大腕”，而票价却显得相当低廉。你会不会去？

所以说关键还在于如何可以让消费者真正了解。

但是在我国，面对如此的“高科技”，消费者只能无奈地属于弱势群体，他们解决的办法往往是低价转手卖掉甚至摔掉泄愤，当然所造成的损失只能由消费者自己承担。因此，除消费者应加强法律意识外，厂商自律和国家相关法律法规的完善也对避免这种情况起着举足轻重的作用。

我们必须承认，爱普泰克在营销方面是相当成功的。利用合法营销手段赚取最大利润也是允许的。我们之所以拿网e拍为例，是因为网e拍代表了一种现象，它利用人们对高科技产品不甚了解又有所求的心理，将一些普普通通的东西披上所谓的高科技外衣，利用概念炒作、铺天盖地的广告策略和明星效应等营销手段吸引消费者。从“收礼只收XXX”、“4880，液晶电脑扛回家”、“1580元的‘低价DV’”，到一些板卡等配件也被玩足“猫腻”，可以看出国内利用这种现象的厂商决不占少数，网e拍虽不是始作俑者，却将这种现象展现到了一个新的高度。

最后，如果读者遇到一切IT届不合理的事，都可以拨打我们的新闻热线电话或向我们的新闻信箱发送邮件，我们将最大程度发挥自己的力量，让更多人有所借鉴。

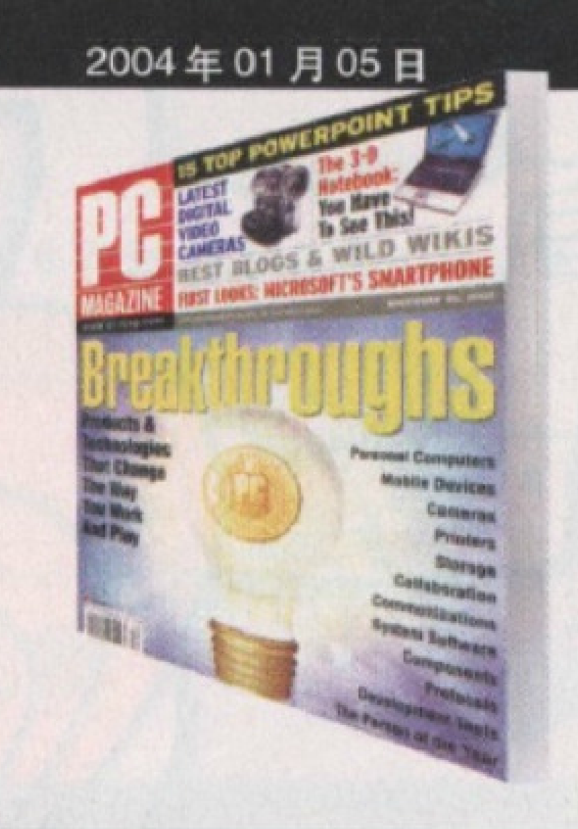
热线电话：010-88118588-1252/1253/1281/1243/1250/1242/1231

电子信箱：911@popsoft.com.cn

*在本文截稿之际，记者在市场上发现了一款售价290元的录音笔。其最长录音时间为8小时39分钟，具有声控录音功能、存储指示、循环播放功能、包括内置和外接麦克风、电话录音接驳器、内置扬声器及耳机输出。值得一提的是，在实现上述功能的前提下，该录音笔还内置了数码相机和摄像头功能。由于时间关系我们没来得及拿到这款产品进行详尽评测，无从得知其具体性能参数。也许它数码相机和摄像头的性能无法与网e拍相提并论，但我想并不会有太多人为此指责这款产品，因为它在实现相对完善录音笔功能的前提下还提供了这两项功能，因为它在实现比较全面功能的前提下保持了价格的低廉——这正是网e拍们没有做到的。*

## PC MAGAZINE

2004年01月05日




回想一下互联网出现之前的世界吧：没有亚马逊和电子商务，没有CNN.com和ABC Online，也没有CRM、ASP或者B2B这些令人眼花缭乱的字眼。上个世纪的90年代前期，人们以一种平静而安然的姿态生活着。当互联网带着青涩味道出现时，有人看到了新的商业平台，有人看到了娱乐天地，还有人看到了类似报纸、电台或者电视之类的东西。网络就是以工具的面目进入了大众的生活。不过，与上面提到的有所不同，无论是娱乐、媒体或者商业流通方法，都会选定并主要针对某个群体，而网络则是面对每一个人。感谢上帝，从此之后，每个人都有了把自己的声音传递给大众的方法。它可让任何人都迅速知晓瞬息万变的世界上每个角落所发生的变化。它造就了一个"分散的但却是有组织的思想、技术以及社会形态"，这是互联网的缔造者之一，Tim Berners-Lee在其论文集《网络的波涛》中，对网络给世界所带来的影响的阐述。当然这么说实在太笼统，具体来说，网络从文字、影像、声音、造型等各方面给了我们交流的机会。例如博客网页、无线互联，还有VoIP视频技术等。毫不起眼的技术背后，隐藏的是世界的巨大变化。而你我，就被席卷在这变动的中间。

## CNET.com

2004年01月06日



如果用一个词来描述2003年互联网的主要特点，那就是"生存"。在技术经济依旧为当年的泡沫付出痛苦代价的同时，各个公司都在拼命想法削减成本，开拓新收益来源，还要保持自己原有的核心竞争力不会丧失。结果如何，大家都很清楚，还奋斗在商场上的企业都带着斑斑血迹。电脑、互联网和各种服务的企业都在重新思考自己的未来，同时审视着高科技产业现有基本规则的变化。在经历了一年又一年被各种概念牵着鼻子走，浪费了无数资源和机会后，实打实的市场需求终于成为各个企业重视的内容。更重要的是，这一年里，企业都学会了辨别和满足这些千奇百怪的需求，互联网的艰难时世也基本走出了低谷。大家可以略微松一口气了。看看那些领头的企业，微软、思科、甲骨文还有惠普，我们应该对2003年感到满意，并且对2004年抱以更多的期望。

但是，下一年的关键词会是什么呢？关于更多，请阅读我们随后的2003年度盘点和2004年的预测。

## ZDNet


2004年01月07日



一些批评家认为微软Word软件的密码保护技术对黑客来说简直不堪一击，近日，微软对这种说法进行了回应。微软表示，Word的加密确实比较容易被攻陷，如果用户对安全性有特殊要求，应该使用数字签名或用Adobe公司的Acrobat格式对文档进行加密。一套介绍关于如何绕过Word文档密码保护的资料近日在互联网上被公开。德国Guardeonic Solutions安全公司的首席信息官Thorsten Delbrouck将这件事通知了微软公司，时隔一周，微软更新了它的相关资料库，通知用户不要用现有的Word密码保护技术对机密文件进行加密。微软英国Office产品经理David Bennie表示，尽管Word的密码保护措施可以防止同事偷看自己的文档，但不应该对它的安全性寄予厚望。Bennie说："将它用作安全目的是不正确的。"他对用户在对传送文档的安全性有高要求时应使用数字签名或Adobe Acrobat一类可以"锁住"文档软件的说法表示赞同。Bennie表示："如果你要强调安全性，就别用Word加密。我们有许多用户用它来加密，但他们只是为了防止一般用户改动他们的文档——至少在这一点上它做得不错。"然而，Delbrouck相信微软正在设法减少此问题带来的损失，但它无法被完全解决。"我怀疑他们能在这上面做到多少，因为他们要向下兼容他们不断改变的文件类型。"他说："在这件事上，我认为他们最多只能做到大事化小。"

## tom's hardware guide

2004年01月06日



受高额利润和迅猛增长市场的吸引，摩托罗拉公司近日在拉斯韦加斯举行的消费类电子展上发布了它的平板电视——外界一致认为此次发布的产品是为了与该公司前一段时间发布的机顶盒产品相配套。摩托罗拉用在平板电视上的品牌"Quasar"早在大约30年前就开始使用了。这次摩托罗拉将首先在对其品牌认可程度较高的中国市场出售平板电视。液晶平板电视与传统电视相比，具备更轻薄的外形、更宽的屏幕和更高的图像分辨率。随着价钱的下降，这种显示器的正变得越来越流行。然而，始终让人猜不透，摩托罗拉和其他新进入这个行业的厂商，如惠普、日本精工爱普生是如何超越索尼、夏普、三菱、Gateway、三星和LG电子等传统消费类电子产品厂商，抢占更大的市场份额的。市场对平板电视的需求正在快速增长。去年，平板电视仅占全世界电视销量的2.4%，但据IDC估计，今年将达到4.5%，而2005年则会达到8.3%。有分析家表示，随着销量的增长，平板电视的价格和利润也将逐步下降。IDC的一位主任O'Donnell预测，到2006年，30英寸至39英寸液晶面板的价格将从现在的3000美元至3500美元下降到1250美元。他表示，价格、设计水平和市场行为将决定谁是最后的赢家，但如果市场始终保持在不成熟的状态，也会有新的竞争者参与角逐。

又快到情人节了，编辑部里弥漫着温馨的空气，小编们也忙着为大家准备情人节专题。老猫自然也不例外，今个召集作者在“QQ群”召开专题讨论会……

# 情人节三重奏

## 七嘴八舌

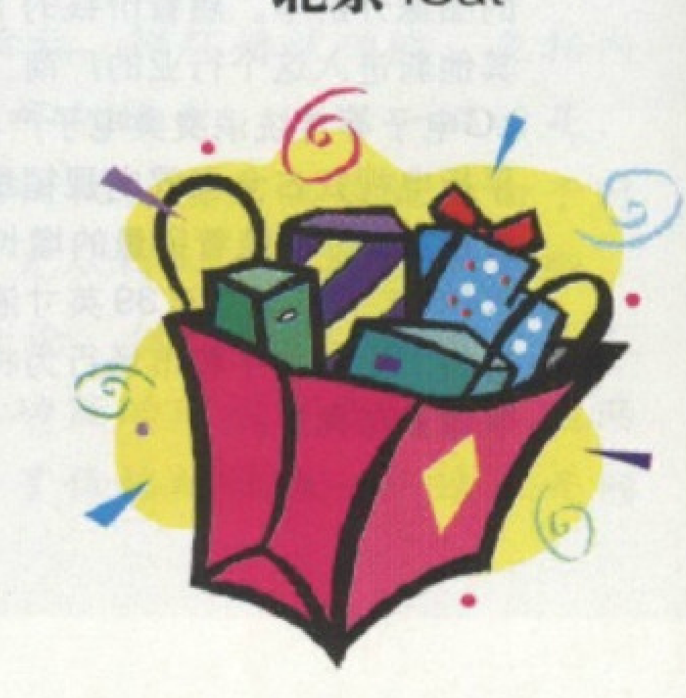
**P38 三重奏之七嘴八舌**

讨论一：最温馨的礼物
讨论二：最朴实的礼物
中场休息：“光光”练兵
讨论三：最自私的礼物
讨论四：最意外的礼物

**P57 三重奏之“214”夜话**

**P72 三重奏之网络攻势**

■策划 本刊编辑部
■执笔 四川 一居
重庆 烟波
陕西 王伟
广东 花布老虎
北京 iCat



**iCat**：咳咳，大家肃静！（众人：晕，又不是在会议室，还是快进入正题吧）马上就到情人节了，送什么样的礼物给MM呢？大家有没有什么好主意啊？

**王伟**：年年都过，花样都用得差不多了，还能有什么新鲜的？

**花布老虎**：我还没有女朋友……呜呜。

（一向善于抬杠的）**一居**：老猫，你的提法就有问题，为什么一定要送MM呢？（大家惊恐地看着他，他的意思是……）我的意思是女生就不能送礼物给男生吗？（大家松了一口气）

**iCat**：也是，那你的建议是？

**一居**：我想了两个好礼物，不但男女适用，而且绝对温馨。

**王伟**：哦，那你给大家说说看。



## 最温馨的礼物

1.音乐永远是爱情中最重要的元素，亲自为对方演唱一首温馨的爱情歌曲或配上背景音乐说出你埋藏心底很久的话，并把它们录制下来送给他（她），多么动人啊。

要在电脑上录音，电脑专用的麦克风（俗称“话筒”）是必不可少的，这东东不贵，十几元就能买一个。如果你能买到转接头，普通麦克风也能接在电脑上。

其实Windows自带的“录音机”就能录音，但它的功能太弱，而且只能将声音录制为WAV格式，个头太大，不易传送。我们要介绍的“MIDI卡拉OK”是一款国产免费软件，它可以加入伴奏，还可录制为MP3格式。下载地址：http://www.skycn.com/soft/8477.html（v1.6，1MB）

①安装完以后，打开程序，主界面如图1所示，选择菜单项“文件”→“新建WAV”，或在工具栏中按左侧第一个按钮，在弹出的保存窗口中选择路径，再起一个文件名，按“保存”即可。

②在“MIDI伴奏”区域中，单击“MIDI文件”一栏右侧的浏览按钮，选择一首MIDI、WAV或MP3格式的伴奏曲目（软件本身只提供了5首MIDI）。

③清清嗓子，准备好麦克风，握好鼠标。按下“WAV录制”区域或工具栏中的红色录音键“●”，伴奏随之响起，下面你就可以开说、开唱了。

④录制完成后，单击停止按钮。然后你可在“WAV录制”区域中播放刚才的录音，听听是否满意。如果满意，建议选择“文件”→“另存为MP3”，这样可以节省不少空间。

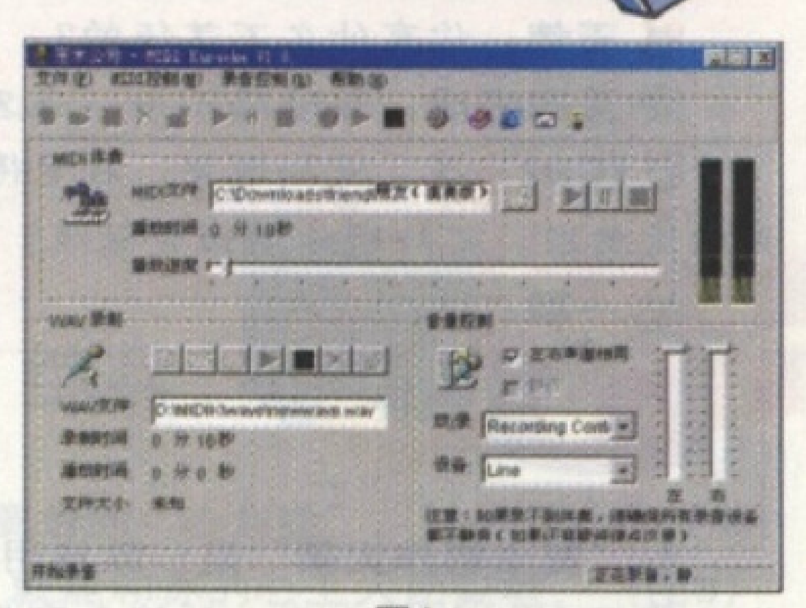


图1

最后，你可将这个MP3文件拷贝进闪盘、MP3播放器或干脆通过E-mail发给他（她）。

**小提示**：天虎音乐网：http://music.tyfo.com/，这里提供很多伴奏曲目或可作为背景音乐用的曲目下载。

**备选软件**：①GoldWave 5.06：http://www.skycn.com/soft/1883.html
②Total Recorder Pro 4.4：http://www.skycn.com/soft/1917.html
③Cool Edit Pro 2.1：http://www.skycn.com/soft/6685.html

2.什么是最值得珍藏的？当然是两个人共渡的美好时光。时光易流失，但和他（她）相处了这么久一定有不少合影吧？把它们集结成相册岂不是很好的礼物？

Photo2VCD Pro是一款制作家庭相册的好工具，特别是内置的数十种转换效果，个个都十分出色。尽管是英文软件，但有了汉化版以后也不难掌握，目前该软件的最新版为2.73，为简单起见，我们将以2.70汉化版为例进行讲解。下载地址：http://www.skycn.com/soft/10283.html（v2.73，4MB）。



图2

①在Photo2VCD Pro主界面中选择“新建工程”按钮，新建一个影集。此时会弹出一个窗口询问用户是否清除当前工程的数据，选择“是”即可。此外右键单击相册图标，选择“重命名”为你新建的影集重新取个好听的名字（图2）。

②在主界面右侧选择“照片”标签页，单击“添加照片”按钮选择照片（它支持绝大部分流行的图像文件格式）。被选中的照片会显示在列表中，单击此标签页工具栏最右侧的按钮能以缩略图形式显示所有照片。如果想编辑某张照片可以选择“编辑照片”，而且Photo2VCD Pro自带的这个编辑器功能还挺多的呢。

③选择“背景音乐”标签页，点击“添加音乐”按钮，为你的影集增加背景音乐，可以是WAV或MP3格式。此标签页最下方有试听功能键。

④选择“转换效果”标签页，这项功能是Photo2VCD Pro最引以为豪的，并不是同类软件不具备，而是它做得很出色。虽然数十种效果不算很多，但个个是精品，每种感觉都很酷（默认为随机选择转换效果）。右侧还有预览窗口可随时观看每种效果，另外这里最主要的设置就是可以调整每幅照片停留的时间（图3）。

⑤单击工具栏中的“菜单设计”按



图3



图4

钮，为你的影集设计播放菜单。如图4 所示为菜单设计窗口，首先在b区域内选择背景图片，然后按右侧的“应用”按钮。其次是在a区域中对菜单选项进行相应设置，都完成以后确定。

⑥单击主界面工具栏中的“预览”按钮，对刚才建立的影集效果进行预览。如果满意，选择“保存工程”便于日后再编辑或另建新影集。

最后，就是把影集做成VCD或SVCD，只要单击“刻录CD”按钮，然后按照向导经过几个简单的步骤就可以开始刻录了。

**备选软件：①家庭电脑相册制作系统 6.0标准版：http://www.skycn.com/soft/2631.html**
**②友立DVD拍拍烧2.0：零售版软件，卓越售价238元。**

**王伟：**也就那么回事吧。

**iCat：**那你说什么礼物好？

**王伟：**要我说那些花样都是只重形式不重内涵，MM是最喜欢听甜言蜜语的，写一封深情的信给她比什么都实在。

**花布老虎：**这也太落伍了吧？

**王伟：**你有什么不落伍的？

**花布老虎：**暂时想不出，我又没有女朋友，呜呜。

**iCat：**汗，就知道哭。我觉得情书虽然老套一点，但关键还看怎么写。另外，还有一个老套的办法就是寄贺卡，不过买的没意思，不知道你们谁会做呢？

**一居：**这个我熟。

## 最朴实的礼物

**1.“贺卡制作大师”**是一款易用的多媒体贺卡制作软件，你只需用鼠标点击几下，就能立即做出一张个性十足的情人卡。该软件为共享软件，不注册的情况下，做成的贺卡上会有版权字样，好在不太明显。下载地址：http://www.skycn.com/soft/14784.html（v2.07，2.8MB）

①选择“贺卡图形”标签页，在这里可选择软件自带的背景图片，也可自行选择（图5）。该软件除了支持JPG、GIF、BMP等常见格式图片外，还支持目前流行的Flash动画（但对有互动操作的Flash支持不好）。

②选择“贺卡音乐”标签页，你可以选择软件自带的MIDI，也可自行选择其它音乐文件，该软件还支持WAV和MP3等格式。

③选择“贺卡贺词”标签页，要想使用贺词功能，先勾选“使用贺词功能”复选框。然后在右侧空白区域内输入或粘贴那些甜言蜜语。如果文字很多，务必选中下方的“贺词滚动显示”复选框。软件提供了128种贺卡与贺词间的切换效果，不过预览不太方便。另外还可设置字体、颜色和滚动速度（图6）。

④选择“贺卡设置”标签页，在这里你可对贺卡在屏幕上的位置和移动方式进行设置，还可以让贺卡在关闭的同时打开某个网站或给自己回复E-mail。

⑤选择“贺卡生成”标签页。单击“预览贺卡”查看刚制作的贺卡效果，如果满意，按“浏览”选择保存位置，再按“生成贺卡”即可。生成的贺卡是一个EXE可执行文件，在任何PC上都可以播放。


图5

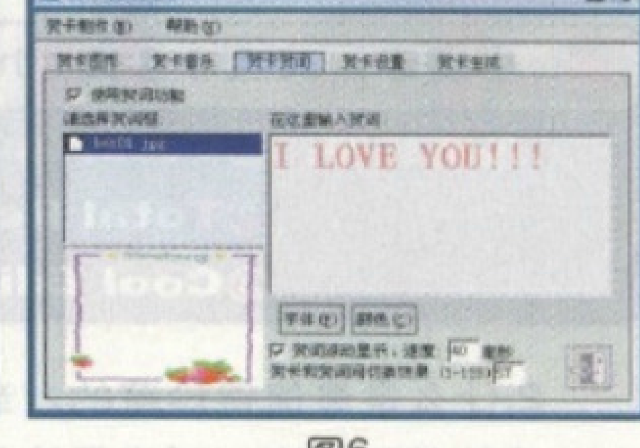


图6

**小提示：**新时代图霸网：http://www.mypcera.com/photo/index.htm，这是一个图库网站，里面有数以万计的精美图片，可以用作贺卡背景。

**备选软件：①音乐贺卡厂（Ecardiy）5.93：http://www.skycn.com/soft/2635.html**
**②金锋贺卡制作2004 3.1：http://www.skycn.com/soft/4499.html**

**2.“魔鬼情书”**是一个很不错的情书生成器，生成的方法很多，还有容量很大的情书库，能帮助你快速“写”出各式各样动人的情书，当然，你对其中某些细节有什么不满，也很容易修改。下载地址：http://www.skycn.com/soft/4613.html（v6.31，2.4MB），这是一款共享软件，不注册可以用20次，也足够了。

图7

打开程序可以看到，魔鬼情书提供了3种写情书的模式：电脑自动、模板式和组合式（图7）。

**电脑自动：**在左栏中填写“你的名字”和“她/他的名字”并选择“自动书写”的行数，然后单击“开始”按钮，在右侧的文本框里就可以看到情书了。如果对这篇自动生成的情书很不满意，可以重复点击“开始”，直到满意为止。

**模板式：**这里有很多针对不同情况的情书模板，比如：男追女的、女追男的、表达歉意的、表达祝福的和表达思念的等等。这些情书都是预先写好的，主题明确，文理通畅，不像“自动书写”的文章，会有各种各样的问题。不过模板数量有限，如果不想看起来眼熟，还是自己加工一下吧。

**组合式：**这种模式是人工成分最多的，也是效果最好的，对于已经有了思路只是文笔较

差的朋友非常有用。输入好名字以后，再选择情书类别，下面就会列出大量相关的内容，每一项都不长，一般是一个句子或一小段话，只要将它们巧妙地组合一下就会是一篇很不错的情书。

情书写好了，怎么送给恋人呢？这一点魔鬼情书早就帮你想好了，它不但可以把情书保存为TXT、RTF和HTML等格式，还可以通过E-mail发送。最后一点值得一提，它可不是调用系统默认的E-mail客户端哦，软件本身就具备发送E-mail的功能，很方便吧？

备选软件：①心跳情书 2.5 白金版：http://www.skycn.com/soft/4704.html
②唯美情书 3.0：http://www.skycn.com/soft/8958.html

**iCat：** 说了这么多，大家先休息一下吧，希望大家能再好好想想，争取在后面的讨论中拿出更好的点子来。（众人：还不放过我们啊）

**花布老虎：** 呜呜……

**王伟：** 你老哭什么呀？

**花布老虎：** 就我没有女朋友。

**王伟：** 天哪，又来了。趁现在休息，我给你介绍几款爱情小游戏吧，可以望梅止渴生津。再给你几个爱情测试程序，看看你将来的姻缘，如何？

**花布老虎：** 好啊好啊。



## 中场休息之“光光”练兵

### 1.爱情小游戏

有关爱情的小游戏有不少，特别是用Flash做的，既漂亮又搞笑。虽然游戏内容都很简单，但可玩性很强，下面就为大家介绍几款Flash爱情小游戏。

**狂吻貂蝉：** http://games.tom.com/script/minigame/20020913_jiewen.swf。操作很简单，第一个画面里就有详细说明，你扮演的吕布要在1分钟内尽量多地接住貂蝉抛下来的红心，同时还要避开“如花”扔下来的黑玫瑰，如果你误接了太多的黑玫瑰，那么下场就是……（图8）

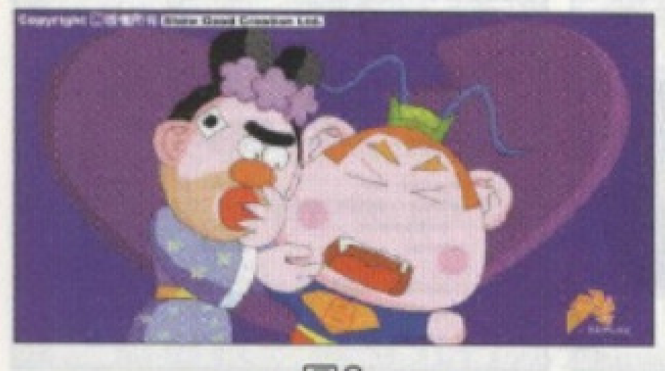


图8



图9

图10



图11

**爱情之箭：** http://www.g365.net/gameol/swf/030728_love.swf。韩国出品，很可爱，虽然界面里有点韩文，但不妨碍我们游戏。你所要做的就是看准屏幕最后面的风向标，然后按住鼠标左键蓄力，再放开把爱情之箭发射出去击中目标。这个爱情之箭怎么看都是个搋子，射搋子的难度还不小（就是抽马桶用的那个东东），注意不要射到“小灰脸”。你一共有20支箭，2分钟内射出100分，就能和你的心上人团聚啦。（图9）

**欢喜冤家：** http://image2.sina.com.cn/gm/downgames/littlegame/U153P115T33D205F646DT20031206093906.swf。又是一个韩国游戏，单击“Start”→“Let's play！”开始游戏，上面是单人游戏，下面是双人游戏，择其一。选择单人游戏后还要在“衰”哥和“霉”女之间选一位，然后就可以开始游戏了。游戏界面颇类似格斗游戏，“霉”女手持石块，“衰”哥掌握破鞋，比的就是谁砍对方更准。和格斗游戏一样双方也都有“大招”，就列在血槽下面，点一下就可以用了，每个只能用一次。下面简单介绍一下：①狗和鸭子，分别是男女方的特殊投掷物；②拳头，重型攻击；③闪电，给自己补血；④“×2”标志，可连续攻击两次，但只能瞄准一次。玩归玩，生活中可不要学他们，懂得爱护对方才是感情持久的秘诀。（图10）

**丘比特之箭：** http://image2.sina.com.cn/gm/downgames/littlegame/1_115-33-646-572_20030630103913.swf。很袖珍的游戏，规则也很简单，射箭把男女两人的心串在一起。每串中一次，右边的时间条就会停顿一下，在时间条走完之前串中10次，小两口就会笑逐颜开了。

**初恋日记 1.0：** 这是我们推荐的唯一一款非Flash的爱情小游戏，属于养成类，别看它容量小、场景简单，但内涵丰富，颇有点两年前很流行的“北京浮生记”的风范。参考下载：http://www.skycn.com/soft/7635.html（1.27MB）。

这是一款免费的绿色软件，使用之初先填写你的姓名和生日，然后就可以开始游戏了。游戏的目的是在3年高中生活中追求你心仪的女孩子。游戏开始的时候你刚上高一，地理位置在家里，画面里很多物品都可用鼠标点击，其中还藏着一些小玩意，你不妨亲“点”一遍。接着就要去学校了，刚到校门口，你就认识了第一个美女——张欣欣，所有的交谈记录都会在左下角显示。第一次从学校回家之后，你就可以发挥自己的创造力了。通过不断选择游戏界面里的“公园”、“学校”、“上街”、“外出”、“打工”和“回家”等按钮进行相应活动，而每次活动可能都会遇到不同的美女。当然，在恋爱时也不要忘了提升自己的各种属性，包括：体力、武力、智力、魅力、钱财等，这些都会影响到游戏的结局哦。（图11）

**2.爱情测试**

爱情小测试类的软件不是很多，而且大多数都是将爱情类问答题集中起来做成的，唯一的好处就是不必自己算分查结果了。至于那种靠两个人生辰八字算缘分的软件更是不足为信。下面推荐2款以问答题为主的测试软件，如果结果很好可以增强信心，结果不好一笑置之，毕竟恋爱的成功与否还要看你的努力哦。

**EQ2000 1.0**：http://www.skycn.com/soft/4461.html（712kB）。这是一套心理测试软件，其中包括爱情篇。将程序解压后运行其中的“lovetest.exe”，这个软件测试题较为合理且分类清晰，答完题后软件对你的评价相信对你会有一定帮助。

**情人节测试**：http://games.jnnc.com/down/20020131_lovetest.zip（315kB）。这是一个Flash爱情测试程序，虽然测试方法很简单，但配上动画感觉比较有趣一点。只是我测来测去都没有什么好结果，不知道你的运气怎么样？

**iCat**：开会了。（除花布老虎外，众人：我在！）
**iCat**：花布老虎，你在不在啊？怎么不说话？（众人：他在玩游戏）
**iCat**：花布老虎！不出主意，就知道玩游戏，快点回话！
**花布老虎**：我又没有女朋友，做了礼物送谁啊？送自己啊？
**烟波**：对呀，这是个好主意啊，为什么不能送自己？（呀，哪冒出来一个人？大家吓了一跳）
**iCat**：那什么礼物适合送给自己呢？
**烟波**（神秘地一笑）：嘿嘿，看我的吧！



## 最自私的礼物

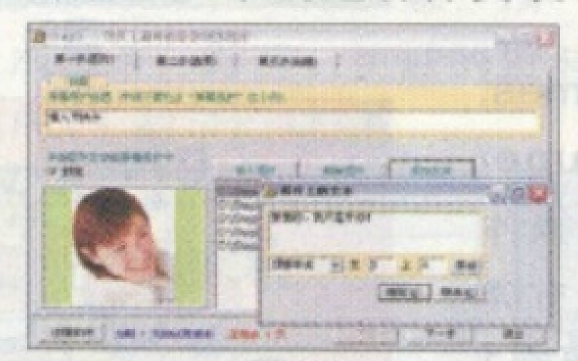
送给自己，当然就是装饰一下自己的电脑啦。壁纸、屏保、开关机画面，让自己时时刻刻被MM的身影包围着，那感觉多好？

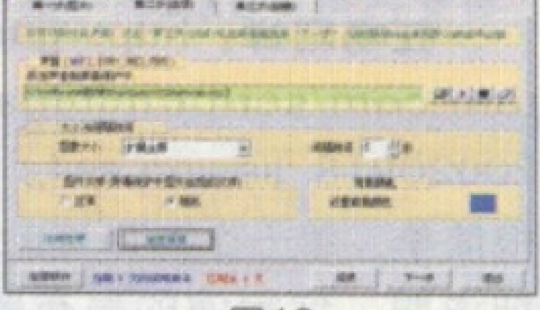
1.Step3简体中文版是一款很不错的傻瓜型屏保制作工具，界面简洁，功能实用，正如它的名字，只要3步就搞定。下载地址：http://www.skycn.com/soft/9934.html（v1.0，1.5MB）

第一步（图片）：这个标签页中最主要的功能就是添加你女朋友的玉照，在“标题”文本框中输入的文字将作为屏保的名称，如：情人节快乐。单击“插入图片”可批量加入照片，支持JPG和BMP格式。单击“添加文本”，可为每张图片添加说明，并定义字体和其显示位置（图12）。

第二步（选项）：首先是添加背景音乐，支持的格式有MP3、WAV、MIDI和RMI，添加完可以预听。其次是选择图片全屏显示还是保持原尺寸，还有图片间隔时间。再次选择背景颜色（如果是全屏显示图片自然就不必选了）和图片播放顺序（随机算法不是很合理，建议采用“正常”）。至于“过渡效果”选项，按默认的全选即可（图13）。

第三步（创建）：为保险起见，可在这里先预览一下屏保效果，然后选择保存路径，最后按“点击这里”来创建屏保安装程序。


图12


图13

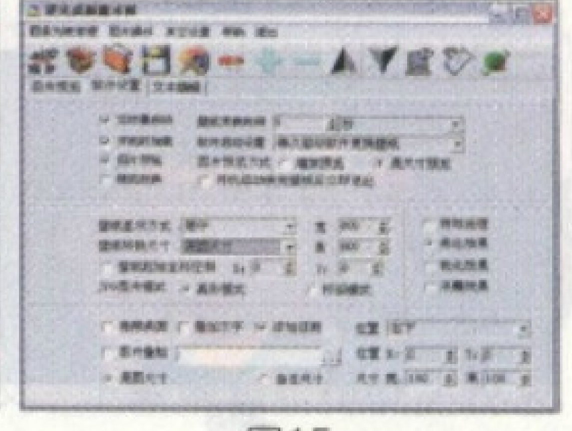
备选软件：①可视化屏幕保护制作2.2：http://www.onlinedown.net/soft/13068.htm
②屏保设计师3.1：http://www.onlinedown.net/soft/4149.htm

2.逆光桌面魔术师是一款强大易用的桌面改造工具，而且是免费的。它可以替换开关机画面和随机变换壁纸，而且程序本身基本不占用任何系统资源。下载地址：http://scning.51.net/software/wchange.zip（v2.75，366kB）这款软件不需安装，将压缩包中的内容解压至某个目录中，然后直接执行“wchange.exe”就可以了。软件运行时会在系统托盘中添加一个图标，双击该图标才会弹出程序主界面。

①单击工具栏中“+”按钮，添加用作壁纸的图片，当然就是你和女朋友的照片喽。支持的格式有BMP、JPG、WMF和EMF，可批量添加（图14）。

②选择“软件设置”标签页，在这里设置壁纸的各项属性（图15），因为都有中文说明，很容易理解，我们只说明几个比较重要的设置。选中“开机时加载”，再在后面的软件启动设置下拉框中选择“每次启动软件更换壁纸”，这样每次开机时就能欣赏到不同的壁纸了。选中“开机启动换完壁纸后立即退出”，这样程序就不占用系统资源了。另外，选中“叠加文字”复选框后，在“文本编辑”标签页中添加的文字就能显示在壁纸上了。


图14


图15

③在“图片预览”标签页中的“图片列表”里，任选一张照片，在上面单击右键，即可将其设置为开关机画面，不过开机画面在Windows XP中可能无法实现。

也是3步，以后桌面上、屏保里、开/关机就都是你的女（男）朋友晃来晃去了。

备选软件：①ABC Wallpaper Machine 2.00.0434：http://www.abc-ware.com//dl/abcwallpaper.zip
②Active Desktop 1.2：http://www.intelore.com/animdesk/animdesk.exe

**花布老虎**：完了？你这也太简单了吧？每个都是三步。

**烟波**：简单还不好？我又不是在搞电脑培训，能达成目的就可以了嘛。

**iCat**：花布老虎，你这个家伙，不好好想礼物就知道挑别人刺儿。

**花布老虎**：尽管我没有女朋友（众人：头大，他已经说了N遍了），但是我终于想出一个绝好的主意！

**iCat**：是什么？快说！

**花布老虎**：爱情大字报！（众人：……那是什么？）

**花布老虎**：总之很好啦，听我慢慢说吧。

## 最意外的礼物

前辈说过："潮流就是重复以前的时髦。"所以送一张爱情的大字报给你的女朋友绝对意外，就让我们过一个"怀旧情人节"吧。大字报嘛，简单的说就是在一张很大的纸上，用很大的字写类似于通知的东西，和报纸也有几分相像但又不同，常见于革命时期。

做这张大字报不需要什么特殊的工具，Word即可，关键是要做好规划和布局，把所有素材组织好，表达出你的爱。

①以内容定版面：假设你现在是主编——爱情大字报的"Walker"。那么你首先要考虑的是这张"报纸"都需要哪些内容。老虎我是这样打算的：本虎靓照1张、亲密合影1幅、情诗1首、情书1封，还有恋爱大事记若干。为了不使"大字报"看起来单调，最好再找一些装饰图片。至于大小，就看你能找到多大幅面的打印机了，最好不要小于A3，实在不行可以去打印店嘛（排版时可以按A4排，打印时放大就可以了）。

②想要在Word中排出比较复杂的版式，就要善于利用表格。页面不用做什么设置，保持默认值即可，如果想做成横版的，就选择"文件"→"页面设置"，单击"横向"选项，然后确定。为了更加有的放矢，我们可以先在纸上画出"大字报"的草图，用直线把不同部分分开，再把每部分中的文字与图片用直线分开，最后看起来就是一堆框框。然后数一数有几行几列。

③选择"表格"→"插入"→"表格"，在打开对话框中填入刚才统计好的行列数，然后再选中下面的"根据内容调整表格"，单击"确定"，初步的表格就做好了（图16）。留出两行作为报头，从第三行开始往规划好的地方粘贴文字。"大字报"只占一页，所以文字不要过多，必要时可以缩小字号。另外，用鼠标左键按住表格线不放，再拖动就可以调整表格宽度或高度了。

④美化版面：填充完文字以后，为了让它们更好看，最好选择一些漂亮的字体，还可以变换文字的颜色和排列方式。改变颜色很简单，选中文字，然后单击工具栏上的"A"按钮上的小箭头就可以选择颜色了。排列方式是指文字不一定从左到右排，也不一定横排，在要改变排列的单元格内单击右键，选择"文字方向"，再弹出对话框中选择就可以了（图17）。

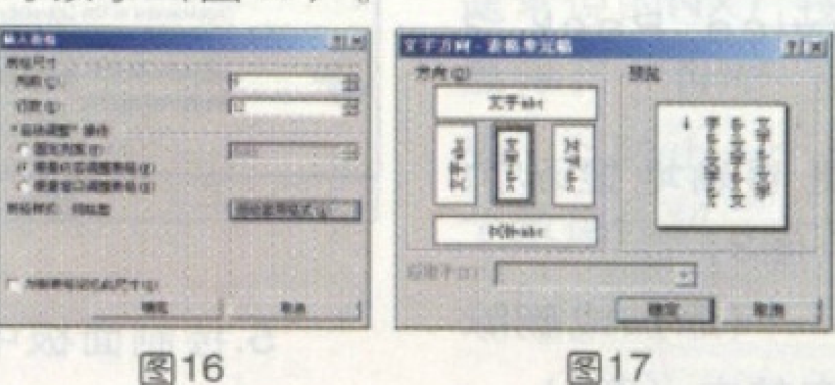


图16　图17

⑤文章的标题最好放在单独的单元格中，这样比较方便调整标题的样式。全是白色版面未免有些单调，怎么给文字加上衬底呢？在单元格中单击右键，选择"边框和底纹"，在弹出窗口中选择底纹标签页，然后选择颜色吧。

⑥下面需要添加照片了，选中需添加图片的单元格，然后在主菜单中选择"插入"→"图片"→"来自文件"。被添加的照片上会有8个控制点，方便你调整其尺寸。选择"视图"→"工具栏"→"图片"，打开图片工具栏，在这里可以方便地裁减图片，还可调整其对比度、亮度等（图18）。



图18　图19

⑦刊名，这可是画龙点睛的部分，起个好听的名字，做个漂亮的样式，会让你的MM心动不已。选择标题文字，然后在主菜单中选择"插入"→"图片"→"艺术字"，来选择一个漂亮的造型吧（图19）。

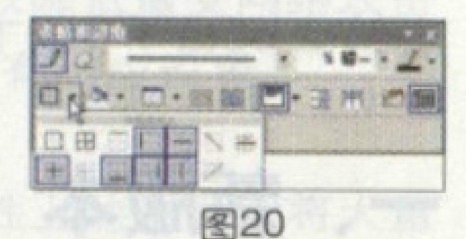


图20



图21

⑧剩下的都是一些调整工作了，再加上"出版"日期，是不是很像样子了？不过，带着黑眼圈怎么能好看呢（表格边框）？这个简单，在主菜单选择"表格"→"绘制表格"，此工具栏中最右侧的按钮就是"显示/隐藏虚框"。如果你不想让所有的线消失，也可以单击最左侧按钮上的小箭头以选择要显示的边框线（图20）。

至此，制作大字报所需要的Word技巧就全部讲完了，只要你能活学活用，就一定能设计出漂亮的"大字报"来，来看看老虎我做的怎么样？（图21）

> 下面再告诉大家一些寻找"大字报"素材的好去处：
> 情书天地（这里有很多精彩的情书）：http://qingxue.nease.net/qinggan/qingshu/ngefv6.htm
> 酷字千寻（非常棒的字体下载站）：http://coolfont.ayinfo.ha.cn/
> 景象图片库（规模数一数二的图片库）：http://www.viewstock.com/

**iCat**：这就是你做的大字报？给点专业精神好不好？

**花布老虎**：嘻嘻，我只是教给大家一种方法嘛，不见得一定做成这样啊。我又没有女朋友，怎么找得着感觉？（众人：再提你没有女朋友，就把如花许配给你！）



**其实我觉得花布老虎说的有点道理，虽然大家都很积极地想用电脑做出些好的礼物。但毕竟我们都不是"专业选手"，水平有限，做出的礼物虽远称不上完美，但是你的这份心意，她（他）心里是最明白的……**

# 缝缝补补又一年

## Windows XP SP2 beta 1新特性一览

■广东 GZ

2003年12月18日，微软终于释放出人们盼望已久的Windows XP SP2的第一个测试版。可惜同时放出的只有英文和德文版，在简体中文版的WinXP上无法升级。不过没关系，无论什么语言版本，新特性都是一样的，就让我们看看SP2 beta 1（以下简称SP2 b1）到底带来些什么吧！

### 一、新版本

据网上流传的一些SP2 b1的截图显示，安装后在系统桌面的任务栏上方将会有一长串版本号（图1），但实际上并没有。



图1

1.查看系统属性，版本号为"Service Pack 2 v2055"（图2）。

2.再查看Windows的版本号，更明确地显示为"Build 2600.xpsp_sp2_beta1.……"（图3）。

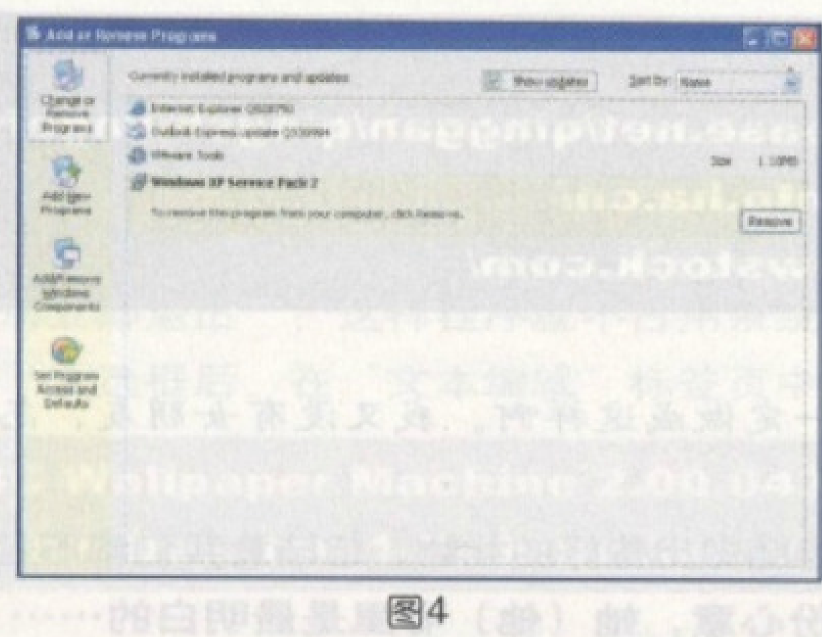
3.打开"Add or Remove Programs"（添加或删除程序），Windows XP Service Pack 2正在其中（图4）。


图2

图3

这说明SP2 b1已经安装成功。

4.继续寻找系统中的变化，IE 6（图5）和Outlook Express 6的版本号（图6）都升级为"6.00.2900.2055"。


图4

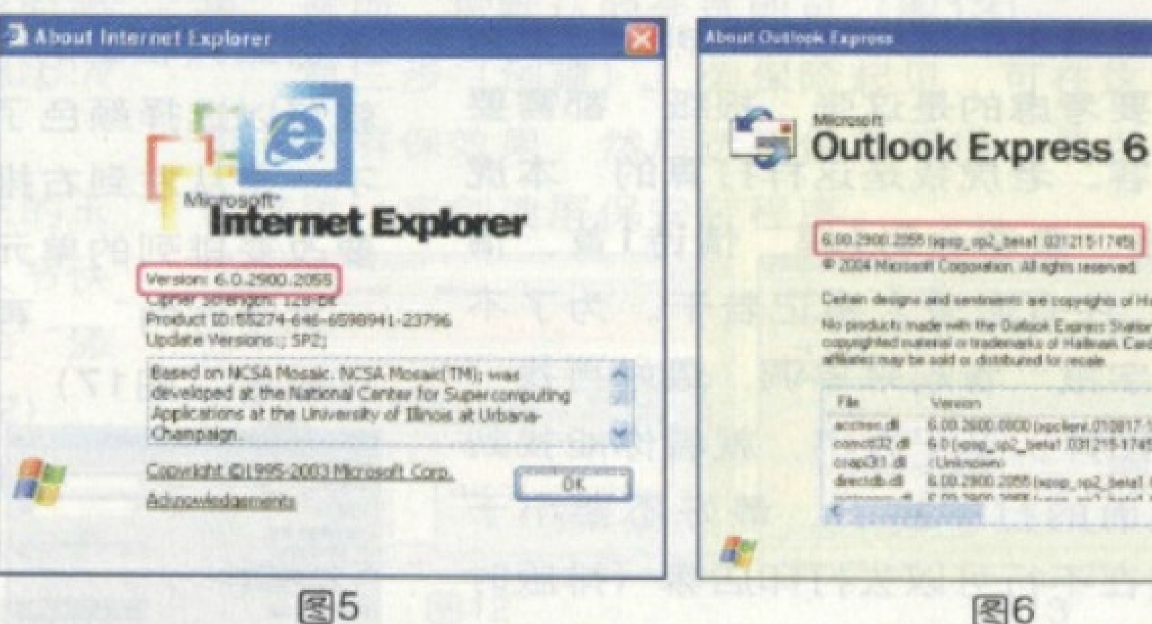


图5 图6

5.控制面板中明显多了一个项目"Security Options"（安全选项 图7），进入其中发现此项目由3个子项构成（图8），其中"Internet Options"和"System"只是我们熟悉的IE选项和系统属性，而另一个就是盛传已久的"Internet Connection Firewall"微软升级版防火墙。



图7

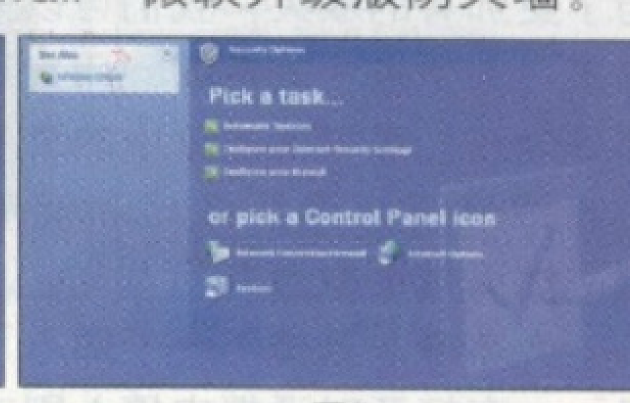
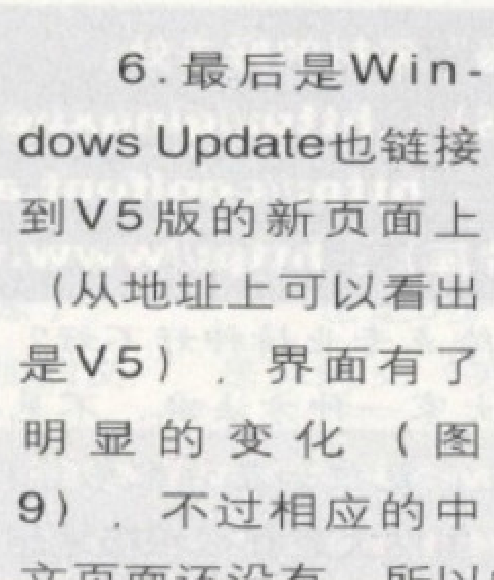


图8

6.最后是Windows Update也链接到V5版的新页面上（从地址上可以看出是V5），界面有了明显的变化（图9），不过相应的中文页面还没有，所以中国用户还不能享受新的升级页面。



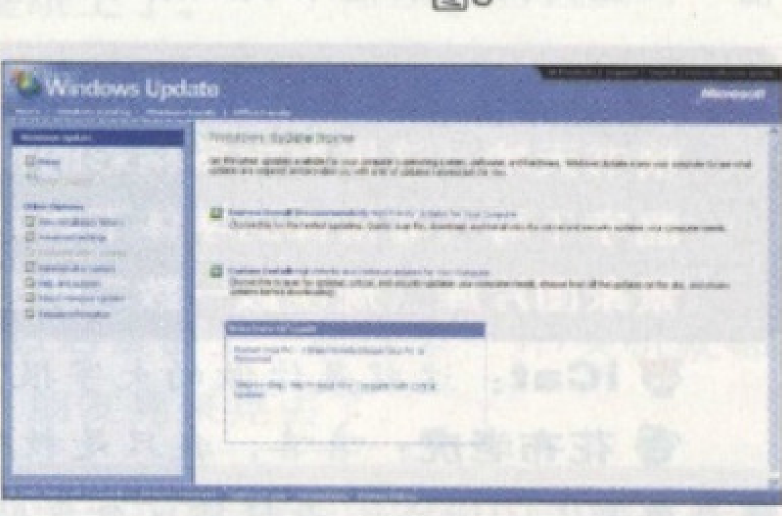


图9

## 二、新技术

微软在SP2 b1中重点引进了一组安全技术，可极大地提高WinXP抵抗病毒和恶意攻击的能力。这些技术包括：网络保护技术、内存保护技术、更安全的E-mail处理、更多网上浏览安全技术以及改良的计算机维护技术。有了这些安全技术，WinXP更难被攻击。这些安全技术对抵御蠕虫病毒的攻击尤其有效。

### 1.网络保护技术

网络保护技术中最主要的体现就是新版防火墙。它针对前一版进行了一系列改进，使得防火墙的功能和性能都得到了很大提高。新版防火墙默认为开启，而且对所有的网络连接都生效（图10）。防火墙共有3种状态：Off（关闭）、On（开启，适合通常的情况）和On with no exceptions（特殊开启，此时防火墙禁止一切从外部网络主动连接本机的行为，非常适合在异地连接基于802.11b的无线局域网）。“冲击波”病毒带来的冲击还未停止，其手段是利用原WinXP中默认打开的135端口发起攻击。因此新的防火墙关闭了除正被使用外的所有端口，想开启特殊端口的话，需要在“Exceptions”（例外）标签页，使用“Add”按钮添加（图11）。新版防火墙与应用程序之间的兼容性也得到了进一步提高。在“Network Connections”（网络连接）标签页中可对所有网络连接方式进行集中管理，有效避免了必须打开每个网络连接逐一设置的麻烦，使管理上更简单和清晰（图12）。

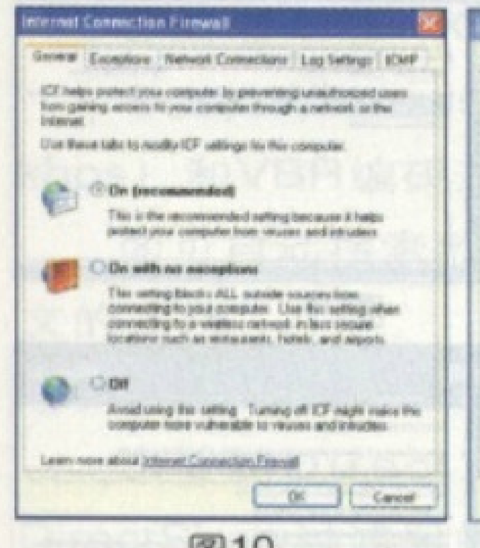


图10

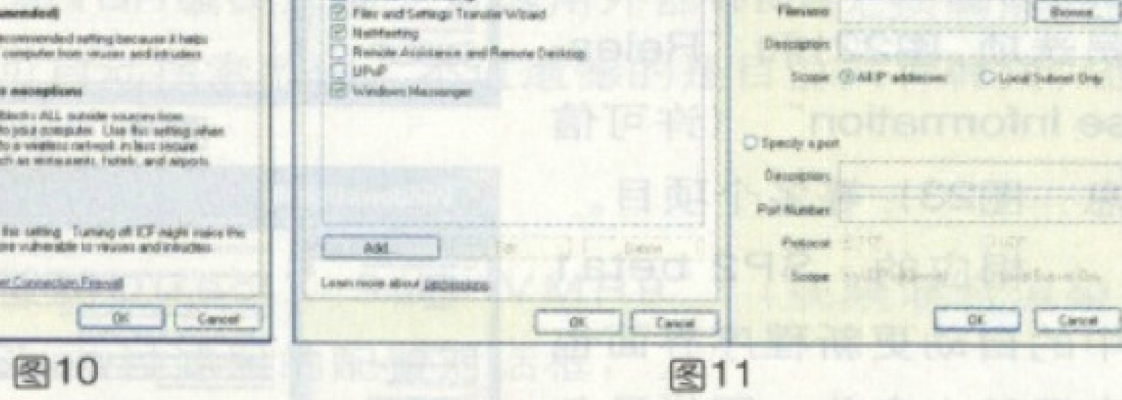


图11

图12

同样因为“冲击波”的原因，RPC Interface Restriction（“远端程序呼叫”接口限制）成为另一个重要的网络保护技术，这项技术将会有效降低针对Remote Procedure Call（RPC）服务的外部攻击。同时Distributed Component Object Model（DCOM，分布式组件对象模型）的基础结构也增加了访问限制，以降低遭受网络攻击的危险。这两项都是底层技术，并没有相应设置。

### 2.内存保护技术

一些恶意攻击程序利用系统安全性上的漏洞，将大量数据拷贝到计算机的内存中，这就是典型的“表面溢出攻击”。虽然还没有一种技术能完全消除这类攻击，但微软还是力求从不同层面上降低遭受此类攻击的可能。首先，Windows的核心部件都已经用最新版的编译器重新编译；其次，从硬件上支持强制“No eXecute”（不执行，即通常说的NX）技术，以限制CPU在受攻击时执行指令的操作。“NX”使CPU自身强制分离操作代码和数据代码，以防止一个操作代码或是Windows组件去“执行”一个数据代码——因为有时候这个数据代码其实是写入内存

并被标记为数据的攻击性蠕虫病毒代码。

**3.更安全的E-mail处理**

微软称新的安全技术将帮助系统阻止通过邮件或即时信息传播的病毒（如SoBig.F）。这些安全技术包括设置更为安全的默认值，加强Outlook Express和Windows Messenger（与WinXP捆绑在一起的组件，而非MSN Messenger）附件控制功能，保证在邮件和即时信息传递中潜伏的不安全附件是孤立的，使之无法感染系统的其它部分。

实际上，在SP2 beta1的界面中几乎看不出上述技术所带来的变化，唯一小小的改变就是在Outlook Express的安全设置中，增加了“在HTML格式邮件中禁止图片和扩展链接”的选项（图13）。

图13

**4.更多网络安全扫描**

SP2 beta1带来了一些人们期盼已久的IE安全特性，主要是针对网页中的恶意行为增加了相应的保护措施。其内容包括锁住本地计算机域以阻止恶意Scripts运行，对有害的网页下载筑起防御网，改善用户控制界面，有效阻止恶意ActiveX控件在用户系统上运行Spyware（间谍软件）。

“Manage Add-ons”（管理附件）是IE中最重要的新增技术。用户可在IE的“View”（查看）菜单（图14）或“Internet Properties”（Internet选项）的“Programs”（程序）标签页中将其打开（图15）。这里所说的附件（Add-ons）实际上是一种扩展浏览器功能的程序，而某些附件能对浏览器的操作进行干预。用户可在“Manage Add-ons”中对所有附件进行禁止、开启或添加等管理性质的操作。由于是测试版，“Manage Add-ons”界面中只有“Windows Messenger”和“Show Related Links”两个附件，且Update ActiveX等按钮也是灰色不可用的（图16）。

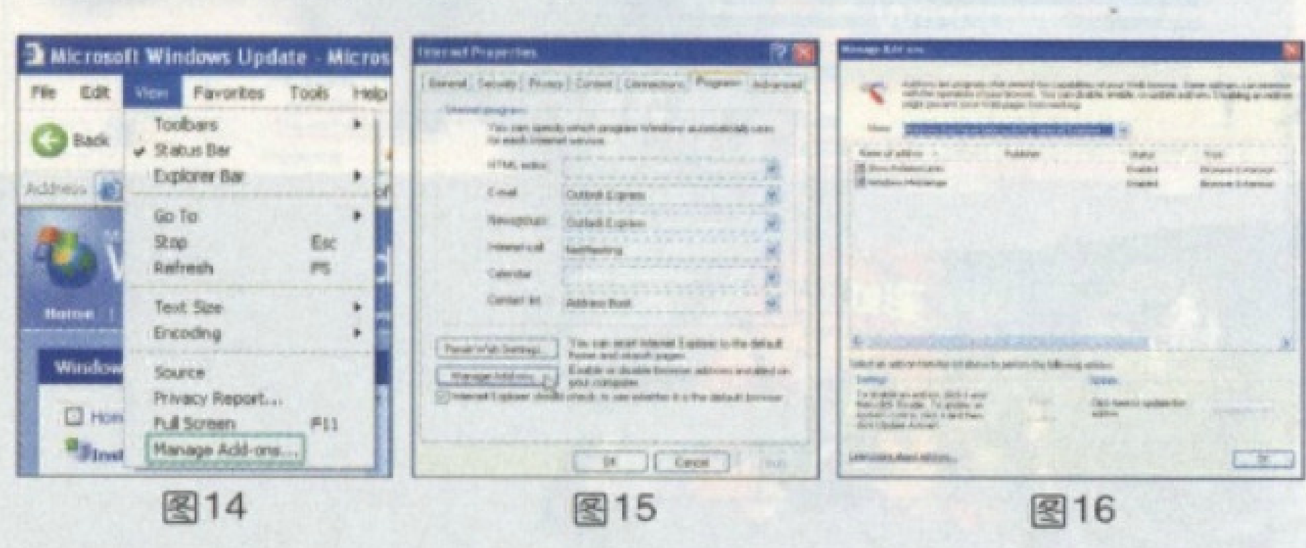


图14 图15 图16

微软终于给IE加上了“Pop-up Manager”（弹出窗口管理）功能，在“Tools”（工具）菜单（图17）或“Internet Properties”中的“Privacy”（隐私）标签页中打开（图18）。现在IE也可以屏蔽讨厌的弹出广告了，其管理、添加方式与同类第三方软件差不多（图19）。

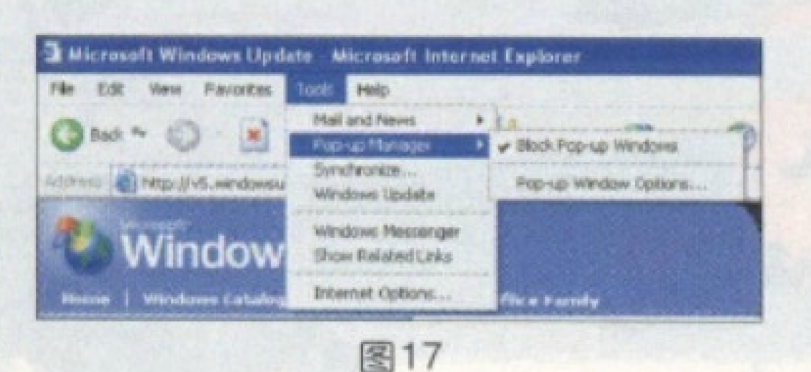


图17

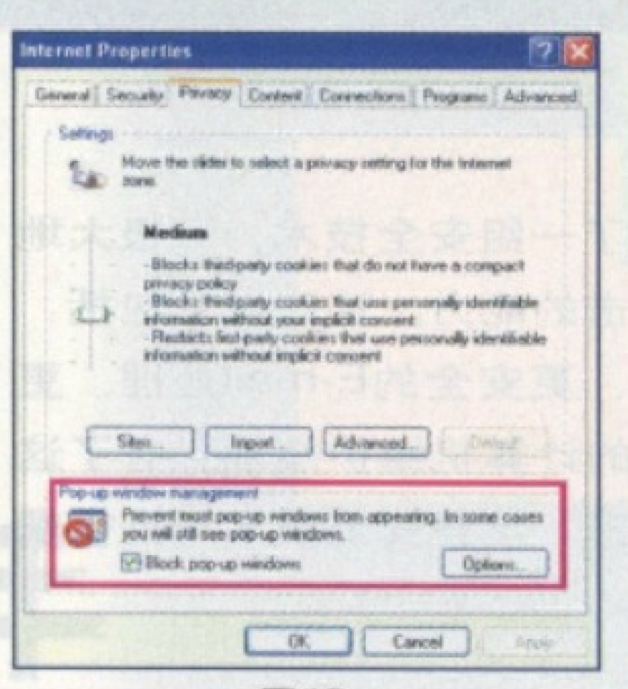


图18



图19

**5.增强的计算机维护**

微软的安全计划中非常重要的一环就是保持系统升级，而且你必须确保知道有关安全问题及隐患的最新信息，而“Windows Update”（Windows 升级）是实现这一环的重要手段，及时地升级系统可以抵御很多流行的入侵方式。V5版的“Windows Update”在升级形式上增加了“Express install”（自动升级）选项，还增加了“Advanced Setting”（高级设置，图20）、“Restore Hidden Updates”（还原隐藏升级，图21）、“Administrator Options”（管理员选项，图22）和“Release Information”（许可信息，图23）等多个项目。

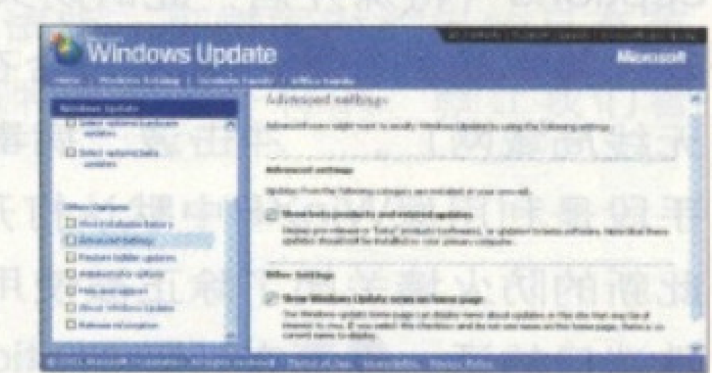


图20

图21

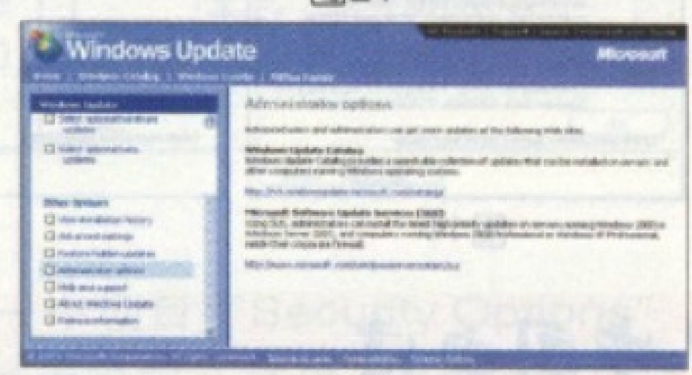


图22



图23

相应的，SP2 beta1中的自动更新程序界面也有了较大变化，同样具备“Express Install”和“Custom Install”两种安装形式（图24），在自定义安装中，所有的补丁及其相关信息都会被列出来，方便选择（图25）。

## 三、总结

以上就是SP2 beta1所带来的新特性，尽管这些改进并不是特别令人激动，但非常有针对性。从这些改进可以看出，微软着意增强了系统的安全性。技术方面，除防火墙外并没有太多根本性改变。不过这仅仅是第一个测试版，而正式的SP2可能2004年6月才能推出，微软仍有很多时间进行修改。到时会不会有什么惊喜呢？让我们拭目以待吧。

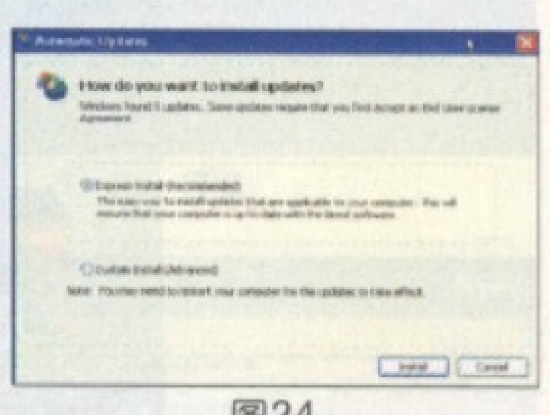


图24

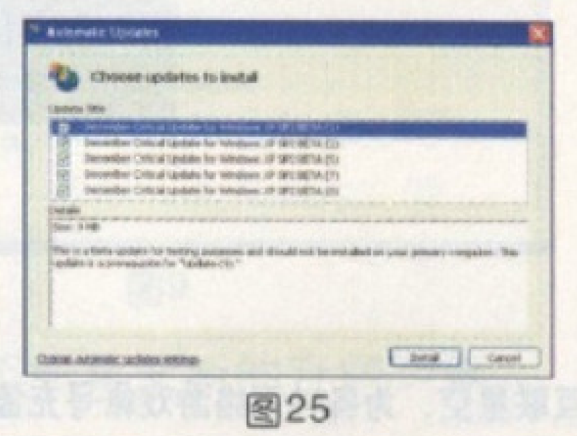


图25

## 完美影音体验——jetAudio 6

□类型：多媒体播放　□版本：6.0.0.3224（Basic）
□大小：11.3MB　□性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www.jetaudio.com/download/index.html




早在Win95时代，韩国著名的多媒体播放软件jetAudio就已经受到国人的喜爱。记得当时软件界面颇像高级组合音响，虽然现在想起来有些土气，当时大家就是觉得这样才是"全能多媒体播放器"吧。后来jetAudio沉寂了很久，没有大的升级，人们渐渐将它遗忘了。直到一年前jetAudio 5的发布让人们颇为意外，全新的界面异常华丽，而且小巧实用，但功能依然丰富。很多不是很常用的功能都做成抽拉式窗口，不用时隐藏起来。近日，全新的jetAudio 6发布了，界面同上一版相比变化不大，但功能却得到了很大增强。

**增强的音频体验**

①jetAudio 6支持32位音频压缩，可将MP3/OGG文件以32位精度输出；

②加入"BBE MP"（可改善音乐的清晰度）和"BBE ViVA"音效（营造3D音效）；

③为WMA和OGG文件提供同步歌词支持；在录音时，可选择均衡器和"Low-pass/High-pass/Band-rejection"过滤；

④为录音提供静音检测功能，如果没有声音，它会自动停止录音，达到一定分贝值时再继续录音；可自动调节音频等级和波动范围，防止爆音等失真现象的发生；

⑤软件及其附带的Lyric Maker支持LRC格式（Winamp的歌词格式）；

⑥新增一个"X-Surround"模式（Normal Surround with Wide Rear）；

⑦支持Windows Media 9的高清晰、多声道声频及其编码特性——CBR（5-320 kbps）和VBR编码选项，可调用外部WMA无损编解码器和语音编解码器；

⑧可自动搜索歌词，不过遗憾的是目前只有韩文，但愿以后的版本能加入对中文的支持。

**增强的视频体验**

①支持DirectX 9的"VMR9"（视频混合渲染）特性，可在播放时显示DirectShow过滤器的配置对话框；

②支持播放OGM（OGG Media）和MKV格式的视频文件，提供片段、多声道和内置字幕支持，并可调节字幕透明度；

③增加"No Border"（无边缘）选项，当播放时视频窗口的边缘可被去掉；

④增强的"On-Screen"控制，视频文件的音量和屏幕尺寸可轻松控制；

⑤在全屏模式下可调整画面，进行放大、缩小和移动等操作。

**增强的Internet广播**

①支持OGG格式的网络广播；

②支持注册到Shoutcast服务器（MP3格式）；

③支持私人广播（MP3/OGG格式），听众不知道密码就不能连接到该站点；

④可实现频道间平滑过渡，支持淡入淡出效果，支持麦克风监测。

**其他改进**

jetAudio 6增加了"Audio Trimmer"——这个工具对麦克风或声卡录制的音频文件的编辑非常有用，可对音频文件做一些调整并保存为jetAudio 6支持的文件格式，另外还提供淡入淡出效果。具备类似"OSD"的特性，即在屏幕上显示当前播放媒体的信息（只停留几秒钟，可设置透明度）。终于可以设置时间标签了，保证能从断点处继续播放，这对喜欢看电影的朋友无疑是个喜讯。当转换音频格式或抓取CD音轨时，标签信息也会随之保存。此外，COWON公司积极听取用户意见，在jetAudio 6中恢复了消失已久的两项功能：Program Mode（程序模式）和打印功能，前者可让用户按自己的喜好改变音乐CD的播放次序，后者则用于打印专辑信息。

**注：** 上文中介绍的部分功能只有Plus版才具备或可能需要安装第三方编解码器。

# 工具快报

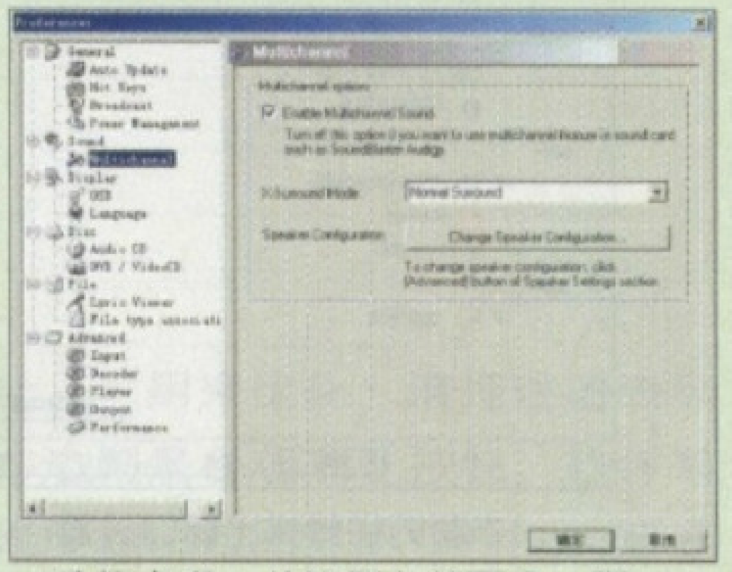
当读者看到本期杂志的时候，恐怕都在欢度春节吧，在这里祝大家春节快乐！新年意味着新的开始，相信很多人和笔者一样，对2004年充满希望——人就应该有梦想、有憧憬，努力实现它，并在奋斗中不断充实自己的生活。希望大家在将来回首2004年时，不会因为自己虚度年华而感慨。最后真心希望《工具快报》栏目在笔者的努力和各位热心读者的关注下，不断进步、不断成长！

■河北 李岩

**编者按：** 为方便读者，我们会将所有需要输入的下载地址集结成一个帖子，发表在"大众软件网"—"晶合后院"—"论坛"—"实用软件"版中，该帖标题为"所有需要录入的链接及代码"。



界面虽然华丽，但变化不大。



功能之多，从设置上就可见一斑。

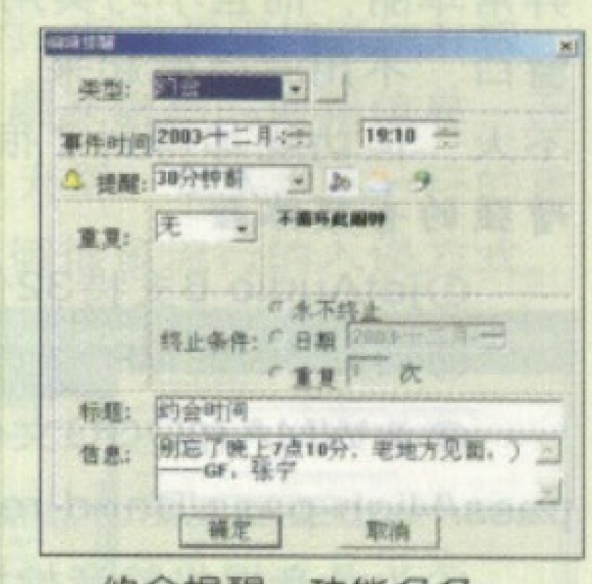
## 精美万年历——NJStar Chinese Calendar

□类型：系统增强　□版本：2.0 Beta
□大小：1.17MB　□性质：试用
□未注册限制：30天试用期　□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://www2.njstar.com/zipfiles/njcal200.exe


简单实用的万年历。

众所周知，Windows自带的日历功能太过单薄，又不能显示农历，从Win95到WinXP，除了增加一个Internet原子钟对时功能外，微软几乎就没有做过什么改进。一日，笔者无意中看到这款精致的中文万年历，一下子就喜欢上了它。它支持各版本的中文Windows，软件界面简单明快，易上手；能轻松查询1901～2100年的农历、阳历，速度非常快（1秒内）；可打印任何一年的年历，整齐漂亮，还可以调整打印机参数以便打印各种尺寸；提供详细的中国十二生肖和西方的十二星座“占星术”，从中能找到有关你所属星相的一些有趣知识。

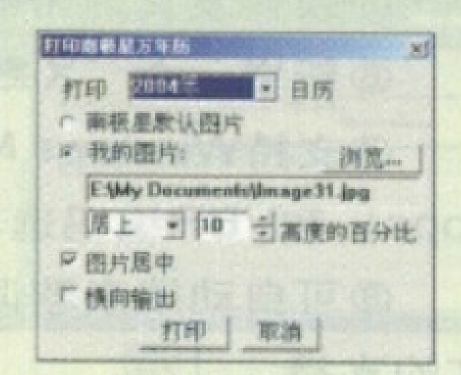
此次发布的2.0测试版对软件界面进行了优化设计，软件显得更精致典雅，还加入了许多新功能：


约会提醒，功能多多。

●**农历转换器**——点选界面右上的“放大镜”图标，软件下面会出现一个条形窗口，在其中可方便地对农历/阳历进行查询。

●**提醒功能**——选择界面中的“黄色闹钟”标签页，在这里，用户可方便地添加约会、生日、周年纪念、假日和备忘录等提醒信息；可准时或提前提醒，另外还可选择闹钟音乐、发送电子邮件或在提醒的同时执行某个程序；可选择以天、周、月、年和农历日期为单位进行重复提醒。

●**世界时钟**——提醒右边的标签页就是世界时钟，在这里可以看到世界主要城市的相关信息（可同时显示两个城市），如时间、电话区号、夏时制开始/结束时间和经纬度等。


轻松打印年历

●**多语言界面**——软件提供英文、简体中文和繁体中文界面支持，但默认使用英文，我们需要动手设定：点击标题栏图标，在弹出菜单中选择“Chinese Simplified Interface”即可。

●**增强的打印功能**——在原有的基础上，南极星万年历对打印功能进行了增强。日历背景终于可以自由选择了，还可设置图片大小和对齐方式。

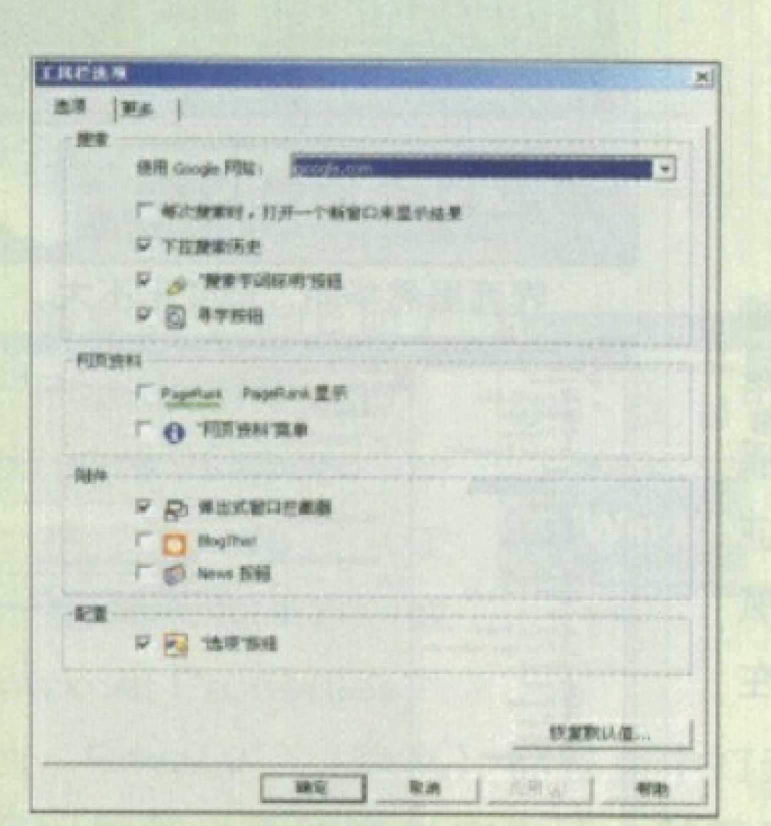
**注：**第一次使用时需要选择你所在的城市，不用担心——中国的主要城市都包含在内。

## 整个世界清静了——Google Toolbar

□类型：IE插件　□版本：2.0
□大小：443kB　□性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://toolbar.google.com/intl/zh-CN/




看过周星驰经典影片《大话西游》的朋友，一定对唐僧的BT罗嗦记忆深刻。在网络日益普及的今天，如果问大家上网最烦什么，想必大多数人都会毫不犹豫地回答：弹出广告！笔者也深有同感，就在前几天，笔者在国内一家知名的网络同学录中发现，几乎每打开一个页面，都伴随着两三个广告窗口，精神简直要崩溃了。试过一些IE保护软件，效果也不是很理想。尽管IE的下一个版本中会加入阻拦弹出广告的功能，但发布时间仍未可知，期盼各网站大发慈悲吧，又好像不大现实……直到我安装了Google Toolbar，整个世界终于清静了。Google Toolbar是由著名网络搜索公司Google发布的一款IE插件，除了能让IE用户轻松享受Google的搜索服务外，2.0版终于加入了大家期盼已久的阻拦弹出窗口功能。Google Toolbar除了可方便地进行Internet搜索外，还可在某个网站内进行搜索，另外工具栏的布局可以自定义。伴随着清脆的“喀嗒”声，又一个广告被拦截了，才用了两周时间就拦截了近800个弹出广告，哈哈。


丰富的拦截弹出窗口设置

## 冷酷到底——Sonique2

□类型：多媒体播放　□版本：2.0 Beta Build 100
□大小：6.83MB　□性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://files.sonique.lycos.com/sonique2/s2beta_100_install.exe





很“黑客帝国”的主界面。

作为曾经与Winamp争锋的MP3播放软件，Sonique已经许久没有大的动静了，许多喜欢它的用户不由黯然神伤。要知道，“换肤”这一媒体播放工具领域日渐流行的特性当初就是由它带动起来的——与Winamp不同，Sonique的换肤可不是那种“换汤不换药”的感觉，不仅外形发生了很大变化，甚至连按钮都不会乖乖呆在老地方听你差遣，可谓是“脱胎换骨”。近日，全新的Sonique2终于推出了Beta版，让我们来看看新版有哪些亮点：Sonique2扩展了Sonique 1.X的设计理念，虽然增加了一些新功能，但仍然保持其赖以成名的“冷酷味道”，就连安装界面也与众不同地酷。Sonique2基于全新的功能强大的Mantis图形引擎技术设计开发，不但具备可换肤的程序主界面，还具备变化多端的“遥控器”界面；对播放列表进行了较大改进；支持鼠标右键菜单；支持视频播放功能，支持大多数常用的多媒体文件格式，由原来的音乐播放器转变为全能多媒体播放工具；利用新增的用户界面浏览器，可对外观主题（自带2个主界面皮肤和一种“遥控器”界面）和细节进行修改及调整。

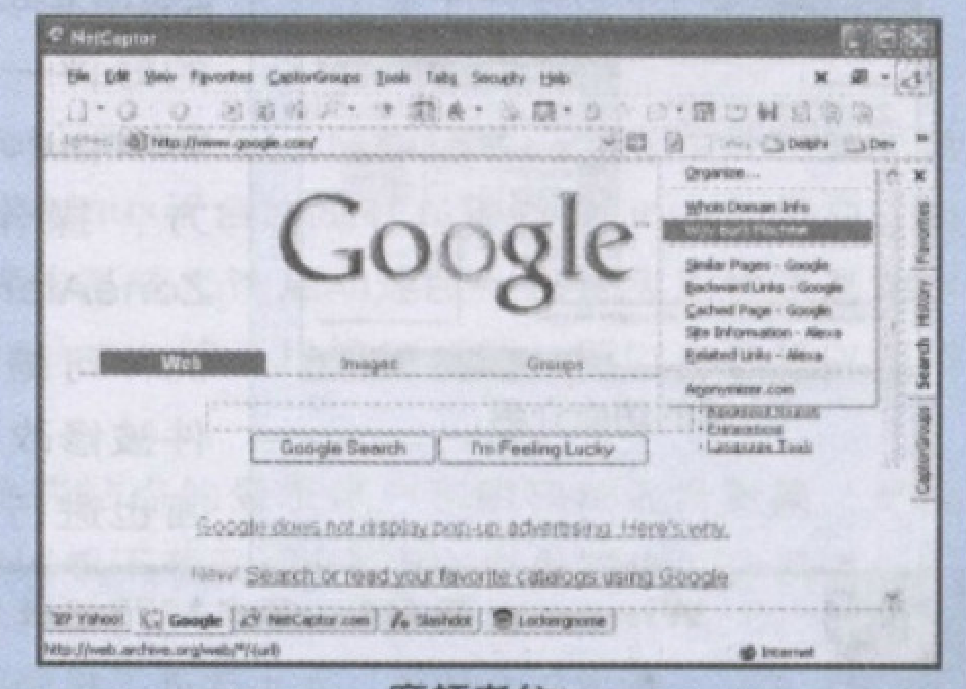
## 麻雀虽小，五脏俱全——NetCaptor

□类型：网页浏览器　□版本：7.5.0 Gold
□大小：786kB　□性质：免费
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://download.netcaptor.com/ncsetup.a1105.exe

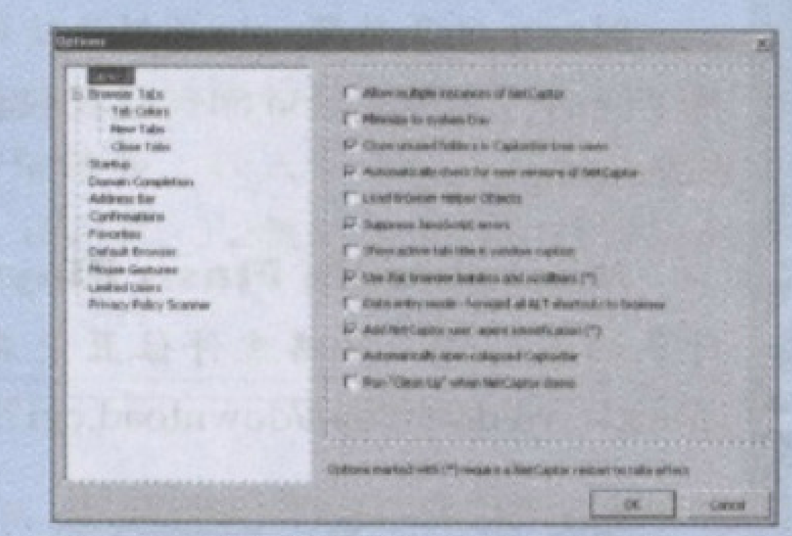
NetCaptor

虽然IE占据了浏览器市场的绝大多数份额，但其功能仍较单一，所以有很多基于IE核心的功能强大的第三方浏览器脱颖而出，NetCaptor就是其中的杰出代表。NetCaptor是优秀的多页面浏览器，软件大小只有不到800kB，功能却让人惊讶：具备“黑名单”功能，NetCaptor会根据其中列表进行拦截；内置5组著名的英文网站，只要点一下鼠标，一组网页就全部打开了，当然也可以自定义；NetCaptor还可实现与AI RoboForm的无缝集成，AI RoboForm是一款十分出色的填表工具。

此次推出的新版本对菜单选项进行了改进增强：新增隐私策略扫描器，在安全菜单选择后，就会扫描当前页面的隐私相关术语并高亮度显示它们，你还可在NetCaptor Options里对好/坏术语列表进行修改；新增Cookies报告，选择后可为你展示当前页面的Cookies；另外对群组功能进行了改进。不过，在“新人辈出”的今天，它的功能与MyIE等软件相比较为逊色，但极快的速度和很小的资源占用还是值得称道的。



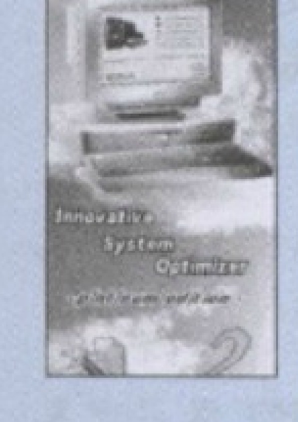

廉颇老矣?



比IE更多的实用功能

## 令人放心的系统优化——System Optimizer

□类型：系统优化　□版本：2.4
□大小：3.58MB　□性质：共享
□未注册限制：20天试用期　□平台：Win9X/NT/2000/XP
□下载：http://innovative.fileburst.com/optimizer/SystemOptimizer2.exe




System Optimizer是一款国外新兴的系统优化工具，功能强大且安全，可用来优化、清理注册表和备份重要系统文件。软件界面典雅大方，主界面左边是一幅电脑图案，右边则是各项功能按钮。软件采用最新的SmartClean技术，可确保只有无效数据才会被清理，另外扫描程序自动检测你的Windows版本并与之相适应，安全和可靠正是开发者所追求的设计理念。下面介绍一下它的主要功能模块：Startup

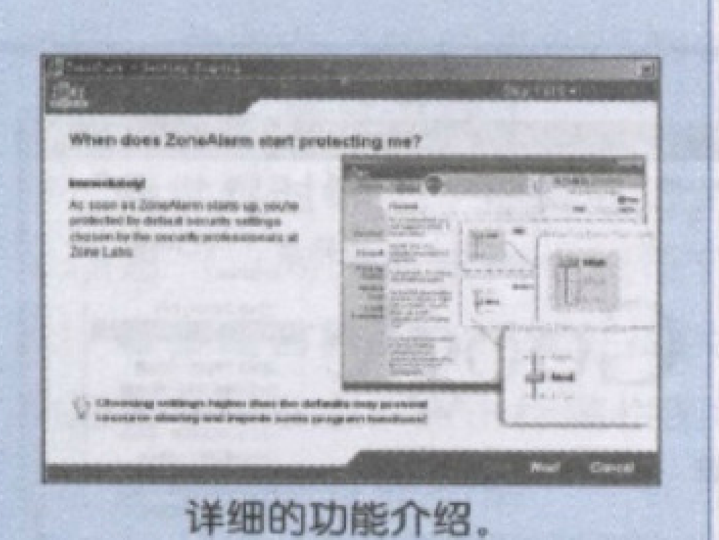
Manager可让你全面控制那些随Windows自动启动的程序，为你提供每个程序的详细信息：包括为你提供有关该程序的用途和是否禁止它的建议；程序内置巨大的知识数据库，包含了全面的各种启动程序描述。History Cleaner可让用户对电脑执行彻底的清理，保护你的隐私；采用ActiveGuard清理系统，可安全删除Internet访问网页历史、输入的网址、Cookies和近来打开的超过100种常用应用软件的记录历史（包括Microsoft Office、Windows Media Player、WinZip、RealOne Player和Winamp等）。具备“一键优化”功能，点选“One button optimizer”，即可完成全部预定清理工作。



简单的向导式界面。

## 简约而又不失稳重——ZoneAlarm

类型：网络防火墙　　版本：4.5.538
大小：4.77MB　　性质：免费
平台：Win9X/NT/2000/XP
下载：http://download.zonelabs.com/bin/free/1012_zl/zlsSetup_45_538.exe



网页风格的主界面。

详细的功能介绍。

网络生活丰富多彩，但网络安全问题也无处不在。你也许会说，我装了最新的杀毒软件，还用担心什么？错了，杀毒软件并不能抵御一切外来入侵，所以还要安装网络防火墙。这里给大家介绍的ZoneAlarm就是一款非常出色的网络防火墙软件，值得称道的是它对个人用户仍然保持着完全免费的策略。它是由国外著名的网络安全公司Zone Labs开发的，目前世界上有数百万用户正在使用，同时它也得到国外著名媒体的好评——在2003年获得了PC Magazine的编辑选择奖、InfoWorld的读者选择奖、ComputerWorld创新技术奖和PC World的World Class奖等。ZoneAlarm界面简洁大方，操作起来非常简单，而且还有详细的设置及介绍向导，方便用户上手。ZoneAlarm会实时以醒目的颜色提示用户安全级别，新版本增加了定期维护系统的功能，可随时转换为ZoneAlarm Pro试用版；增加了主机文件锁定功能，可防止主机文件被修改而导致用户信息发送到不良网站；升级选项新增了使用指南检测，对其他方面也进行了一些改进，如增强了程序操作的可靠性等。

## 软件升级快报

**Winamp 5.01**：著名MP3播放软件。新版采用全新设计的用户界面，具备CD抓轨功能（可转换为MP3或AAC格式），新增刻录功能，大大改进了视频播放功能。下载地址：http://download.nullsoft.com/winamp/client/winamp501_full.exe。

**Nero 6.3.0.2**：知名刻录软件。新版本对NeroVision Express、Recode、Showtime、InCD和BackItUp等功能组件进行了更新，支持Athlon 64和超线程技术，新增强大的Nero Digital技术，支持5.1声道音频。下载地址：http://www.nero.com/en/nero-up.php。

**Macromedia Flash Player 7.0.19**：IE播放Flash的必备插件。新版本增加自动提醒和更新功能，增强了共享对象的安全性，策略文件位置更灵活，修复了内存管理和稳定性等问题。下载地址：http://www.macromedia.com/shockwave/download/download.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash。

**QuickTime 6.5**：苹果公司开发的优秀多媒体播放软件。新版本改善了文本音轨的支持，增强了DV播放选项，增强了对iMovie、iDVD和Final Cut Pro的支持。下载地址：http://qtinstall.info.apple.com/mickey/us/win/QuickTimeFullInstaller.exe。

**Exact Audio Copy 0.95 prebeta 4**：被誉为最优秀的音轨抓取工具。新版本采用全新用户界面，修正了压缩时采样率转换的问题，最值得一提的是增强了对光驱的兼容性。下载地址：http://www.exactaudiocopy.de/eac095pb4.zip。

**Alcohol 120% 1.4.8.1222**：优秀的光盘虚拟/刻录工具。新版本加入增强的游戏备份功能，对安装程序进行了增强，升级了新的数据类型管理，更新了用户帮助主题和多语言支持，修正了一些Bug。下载地址：http://downloads.alcohol-software.com/Alcohol120_trial_1_4_8_1222.exe。

**Daemon Tools 3.44**：小巧强悍的虚拟光驱工具。新版本增加修改驱动器文件名功能，新增Blindwrite 5镜像支持插件，对安装进行了改善，修正了一些Bug。下载地址：http://my.so-net.net.tw/martinx/dtools/daemon344.exe。

**Babylon-Pro 4.0.5**：出色的翻译工具。新版本改善了日文字典和术语表的性能，解决了Windows XP下保存配置时出现的问题，修正了一些Bug。下载地址：http://www.babylon.com/files/babylon40_eng_chs.exe。

**编者按：** 这一期我们将介绍基于Linux的嵌入式操作系统，鉴于大部分人对Linux比较陌生，且这部分的技术难度很大，所以我们只为大家介绍该系统的用法而不涉及制作，因此这期的内容反而会相对简单。另外，这一期也是整个《光盘童话》系列的最后一期。




# 嵌入式桌面操作系统使用与制作攻略（完结篇）

■湖南 Leisure

KNOPPIX是一套自由的（Free）和开放源代码的（Open Source）GNU/Linux发行版，它是基于Debian Linux（一个Linux桌面系统的发行版，由爱好者维护）并能直接由CD启动的完整操作系统。KNOPPIX由德国程序设计师克劳斯（Klaus Knopper）设计，他把自己的姓Knopper和Linux结合在一起称为“KNOPPIX”。KNOPPIX里收集了一些GNU/Linux软件，并集成了硬件自动识别功能，能提供

对大量显卡、声卡、SCSI和USB设备以及其它外设的支持。得益于其采用的“on-the-fly”压缩技术，一张700MB的光盘上最多可集成2GB的可执行文件。KNOPPIX十分适合希望从Windows平台过渡到Linux平台或是有兴趣尝试Linux的用户，因为它无须安装，又节省空间，自然降低了“门槛”。从技术角度讲，这个光盘操作系统无论启动速度、系统实用性还是制作简便性都远胜于Windows PE和Windows XP Embedded。不过鉴于大多数用户对Linux缺乏足够的了解，所以本文将以使用介绍为主，不涉及制作。

基于HTTP的KNOPPIX资源非常有限，大部分下载都位于FTP站点中，而这些站点的登录账户和密码都经常更换，更换通知又分散在一些较隐蔽的论坛上，总之一句话，这是一个很非主流的领域，所以想下载到KNOPPIX光盘镜像并非易事，我们只能提供两个网站作为线索，能不能找到可能还要靠读者自己的努力。

**KNOPPIX的老家：http://www.knopper.net/knoppix/**

**台湾省的KNOPPIX资源站：http://knoppix.tnc.edu.tw/**

KNOPPIX最新版本是3.3（原版为德文）。同时网络上也流行着大量的中文版本，最流行的是KNOPPIX_BV1AL、3ANOPPIX和CKNOPPIX，其中KNOPPIX_BV1AL的改变较大（台湾省网友制作的繁体版，较人性化），其余两个版本则忠实于原版。下面的介绍将以CKNOPPIX 3.3简体中文版为主，再介绍一些KNOPPIX_BV1AL 3.2繁体中文版中较优秀的功能。

## 光盘启动篇

1.先进入BIOS设置，选择首先从CD-ROM启动，引导后进入CKNOPPIX启动画面（图1）。按回车进入默认启动方式，如果不按任何键，等待30秒后仍然会进入默认启动方式。如果不想使用默认启动方式，也可以在“boot:”后面输入不同的参数。



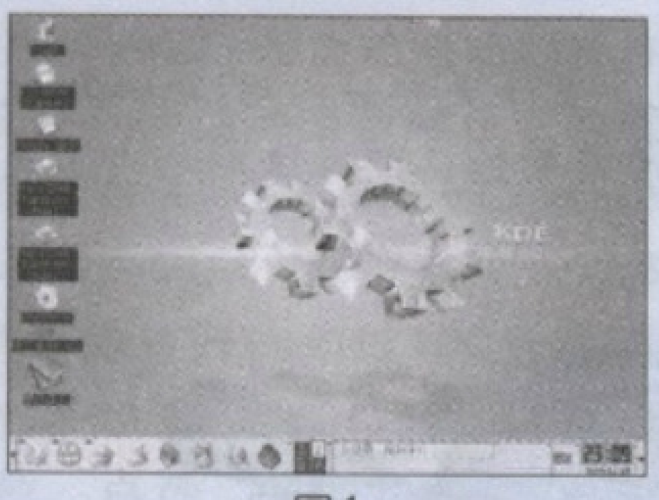

图1

2.按“F2”键可列出各种启动方式命令参数及其说明（图2），这些参数包括调整屏幕分辨率、显示频率、使用者身份、进入的模式及希望载入的不同设定值等。除“failsafe”、“expert”和“fb……”外，其他参数都是以“knoppix”开头的，每个参数间用空格分开即可。例如：fb800x600 knoppix desktop=icewm lang=us，这个命令表示以800×600的“IceWM”桌面启动，语言环境为美国英语。

图2

3.设定好参数后按回车开始启动CKNOPPIX，其间启动程序会检测、配置系统（图3）。系统默认使用KDE桌面环境（图4），一样有任务栏、启动菜单等让人熟悉的元素，应该说CKNOPPIX的操作环境已经非常友好了，而且与Windows

图3

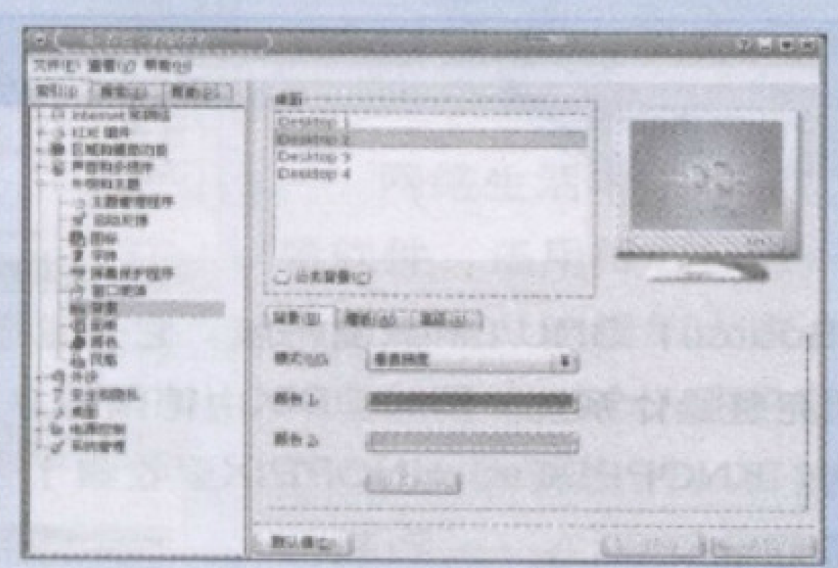

图4

非常类似，所以一般的操作对用户来说并不困难。

**一、基本设置及使用**

**1.系统设置**

WinPE和XP Embedded嵌入式操作系统几乎无法对系统环境进行设置，而CKNOPPIX则不然，因为它将部分系统内存虚拟为硬盘，用于存放设置文件，所以使用起来和硬盘上的操作系统很类似。在CKNOPPIX的“控制中心”（相当于Windows中的控制面板）里可设置绝大多数系统属性，单击任务栏上的“K”按钮，选择“设置”→“控制中心”（图5）。


图5

**2.网络设置**

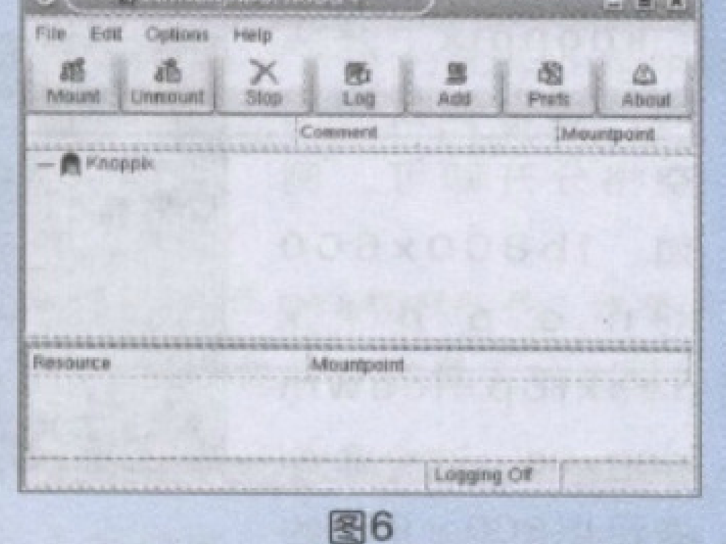
通常CKNOPPIX默认使用DHCP获取IP，如果你所使用的上网方式需要手动设置IP，请按照以下步骤设置网络。

①选择“K”→“KNOPPIX”→“Network/Internet”→“Network card configuration”，然后在弹出对话框中选择“No”进入手动设置。

②后面的每项设置都会弹出一个单独的对话框，每设置完一步后按“OK”，就会出现下一个对话框，所需要设置的内容分别为：IP地址、子网掩码、广播地址、网关地址和DNS服务器地址（具体设置参数请咨询网络接入供应商或网管）。

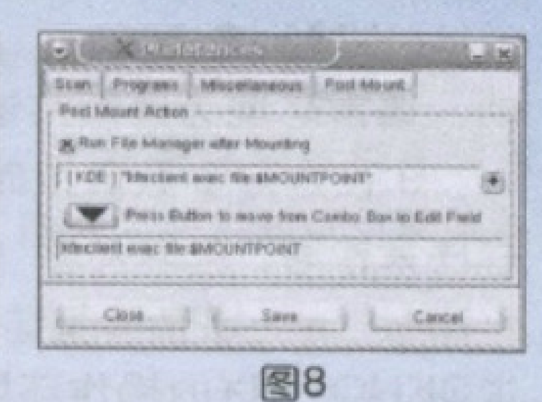
**3.网络邻居**

①CKNOPPIX中同样有“网络邻居”功能。选择“K”→“Internet”→“LinNeighborhood”，启动后系统通常会自动侦测局域网中的所有域和工作组（图6）。


图6

②如果没有侦测到，单击界面上的“Add”按钮，然后在弹出窗口中填入机器名、组名和IP地址进行添加（图7）。

图7


图8

③回到“LinNeigh-borhood”界面，单击“Prefs”按钮打开首选项设置窗口（图8）。选择“Run File Manager after Mounting”，然后按图8所示进行选择，选“Save”保存后关闭对话框。系统默认使用“mc”查看“网络邻居”，这一步操作则将查看程序换成“kfmc”，这样就不会产生图10那样的乱码了（kfmc和mc都是网络连接查看程序）。

④下面我们以在他人电脑上存取Windows共享资源为例，讲述“LinNeighborhood”的用法。在名为“GZMXP”的电脑上双击鼠标左键或单击右键选择“scan as user”（图9）。

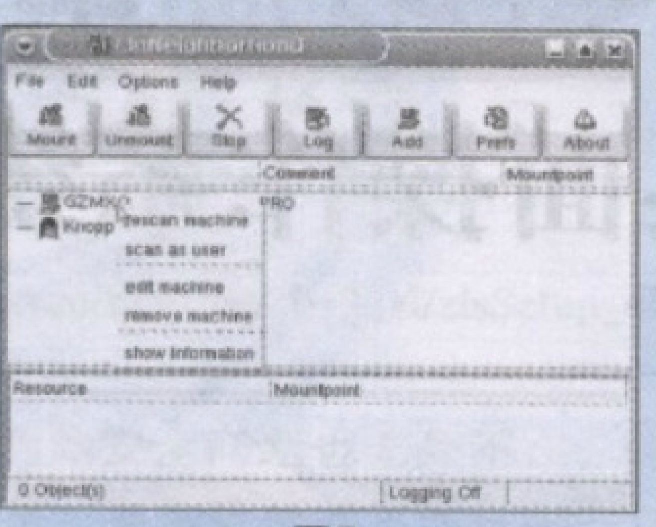
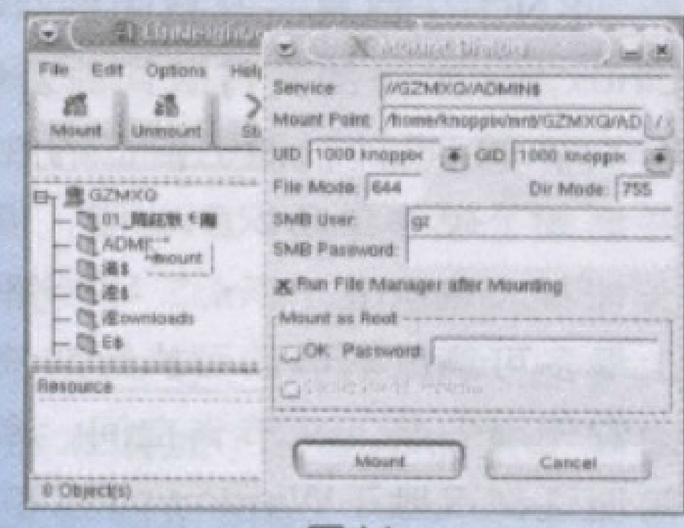

图9

图10

⑤然后在弹出对话框内输入对方电脑的帐号和密码，按回车后就可以看到“GZMXP”中的共享资源了（图10）。

⑥在共享目录上单击鼠标右键，选择“mount”。在弹出对话框中的“SMB使用者”、“SMB密码”中再次输入对方电脑的帐号和密码，按“mount”后就可以自由地存取共享文件了（图11）。

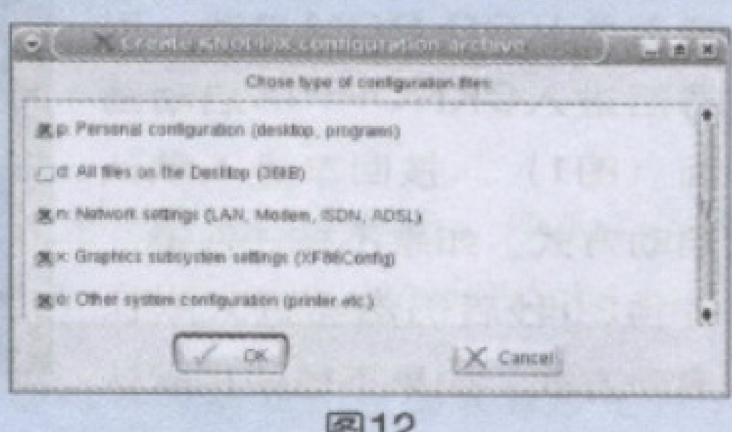

图11

**二、系统环境设置的保存**

由于CKNOPPIX的设置保存在用内存建立的虚拟硬盘中，所以一关机设置就会随之消失。为此，CKNOPPIX提供了一个让使用者可以储存这些内容的工具软件，而且从v3.3版开始，储存介质增加了主机硬盘、移动硬盘和USB闪盘，但必须是FAT或FAT32分区格式才能存储，当然，如果是Linux的“ext”系列分区格式更好。

1.选择“K”→“KNOPPIX”→“Configure”→“Save KNOPPIX configuration”。

2.在弹出窗口中可以选择存储项目（图12），各选项含义如下：


图12

Personal configuration：个人设定，主要是指桌面设置和应用程序设置。

All files on the Desktop：放置在桌面上的文件，主要是指图标。

Network settings：网络设定，即关于ADSL、LAN等设置。

Graphcis subsystem settings：图形子系统设置，与X环

境相关的显卡、显示器等设置。

Other system configuration：其他系统设置，如打印机等外设。

选好后，按“OK”进入下一对话框。

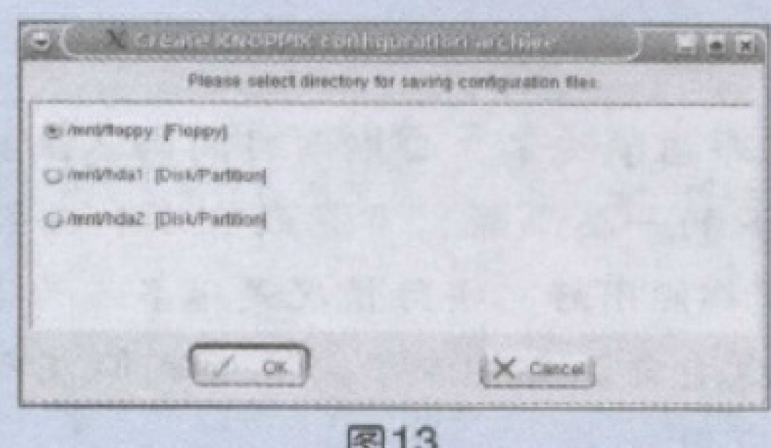


图13

3.在新的对话框中选择可储存的分区，在这里选择/mnt/hda1（代表第一块本机硬盘上的第一个分区），然后按“OK”即可（图13）。

4.下次启动CKNOPPIX时，在“boot:”提示符下输入参数“knoppix myconfig=/mnt/hda1”或“knoppix myconfig=scan”（“scan”参数用于自动搜索保存的配置文件）就可以恢复设置了。

**三、个人数据资料的保存**

在使用CKNOPPIX的过程中，一些诸如E-mail、文档之类的资料都存储在虚拟硬盘的home目录中，怎么永久保存它们呢？CKNOPPIX同样提供了一个工具软件。

1.选择“K”→“Configure”→“Create a persistent KNOPPIX home directory”。

2.弹出提示框的大意是：要在硬盘分区或其他可读写介质上建立永久性的home目录，按“Yes”进入下一步。

3.接着要选择建立在哪个分区上。所有被侦测到的分区都会列出，我们这里选择/dev/hda1，然后按“OK”进入下一步（图14）。

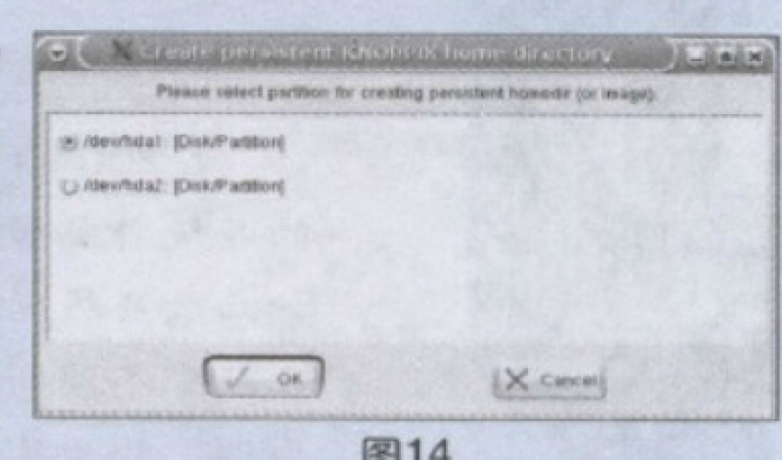


图14

4.弹出提示框的大意是：是否要用整个分区并将其格式化为Linux文件系统？或者选“NO”以镜像文件形式在该分区上保存资料。若不想失去该分区上的原有内容，当然选择“No”进入下一步。

5.接着在弹出输入框中填写要建立的镜像文件的大小。默认为30MB，最大不得超过1586MB，根据自己的需求输入后，按“OK”进入下一步。

6.又出现一个提示框，大意是：是否要用高标准加密来储存home目录？如果选“Yes”，必须指定一个20位以上的长密码。一般来说没必要，选择“No”进入下一步。

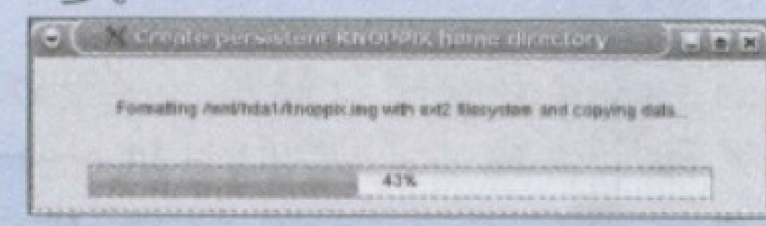


图15

7.接着程序会创建“knoppix.img”镜像文件，并将其格式化为“ext2”格式的文件系统（图15）。

8.最后重启电脑时，只要在“boot:”提示符下输入参数“knoppix home=/dev/hda1”或“knoppix home=scan”，就可以使用永久性的home目录了。如果需要同时恢复home目录和系统设置，可以将两个命令连起来，例如：knoppix myconfig=scan home=scan。

## 硬盘启动篇

光盘启动虽然方便，但速度毕竟比不上硬盘，尤其是低配置的电脑运行起来可能会不顺畅。因此KNOPPIX也提供了安装到硬盘上的方案。

CKNOPPIX提供的是直接安装法，它和普通的Linux安装区别不大，也需要分区、拷贝和配置。安装完的系统可完全脱离光盘运行，也正是因为这个特性已经脱离了文章的主题，我们这里就不详述了。KNOPPIX_BV1AL提供的是硬盘植入法，所谓植入，就是在硬盘中建立系统镜像，这种方法的好处就是不必新建Linux分区，而且占用较少的硬盘空间（直接安装法会将光盘上所有的文件解压，此法则不会）。不过这样做也有一些弊病：一方面系统无法完全脱离光盘运行，还有就是系统运行速度会慢于直接安装法，但比起纯光盘系统来还是快了不少，算是一种折衷方案吧。下面我们就简单介绍一下硬盘植入法。

**“硬盘植入”安装法**

这种安装方法实际上就是将整个系统光盘制作成镜像文件保存在硬盘上，开机时通过引导软盘或引导光盘启动，然后它们再将路径指向硬盘上的镜像，从而启动系统。所以只需在硬盘上留出700MB剩余空间即可。

1.从光盘启动KNOPPIX_BV1AL，它默认采用占用资源较少的“IceWM”桌面环境，按下任务栏上的“IceWM”按钮→“系统控管”→“植入硬盘”→“将KNOPPIX植入硬盘”。

2.弹出对话框要求选择植入系统的硬盘分区（至少要有700MB剩余空间），ext分区或FAT分区都可以。该对话框还提示用户确认所选分区内没有名为“KNOPPIX”和“MyPack”的目录（图16）。选好后，单击“OK”进入下一步。

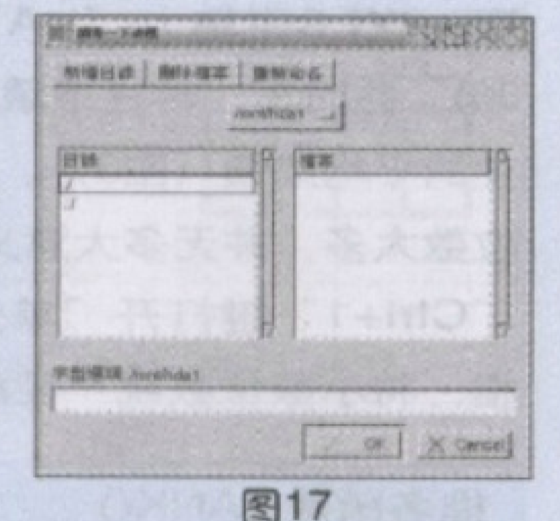


图16

3.选择硬盘镜像储存的位置，单击“OK”进入下一步（图17）。

图17

4.程序会再次提示你确认安装，不用管它，按“Yes”就好了，接着又是提示对话框，说明安装需要较长的时间，单击“OK”开始安装。

5.安装结束后，程序会提示准备开始制作开机软盘，这张软盘是以后用于引导系统的，放入空白软盘并按“Yes”开始制作开机软盘（图18）。

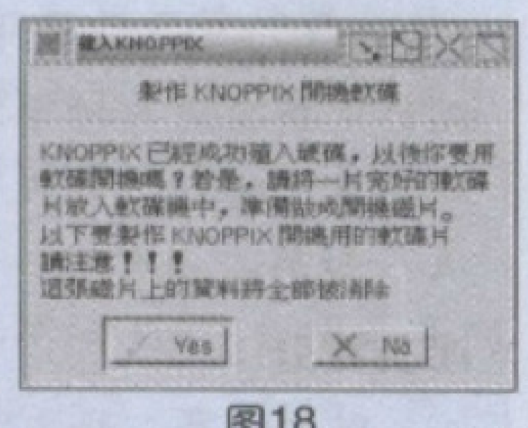


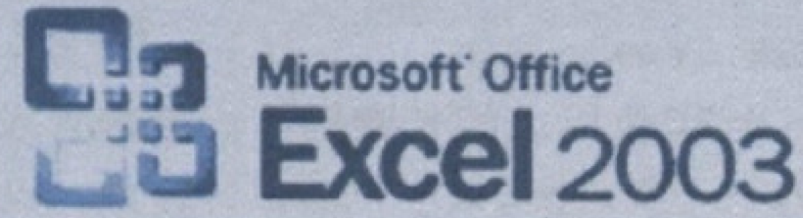
图18

其实，制作开机软盘并不是必须的，大家也可以用那张安装光盘引导至硬盘上的镜像系统，方法是用光盘启动，然后在“boot:”提示符后输入“root sysonhd”并回车即可。

在2004年第1期中，我们已经给各位介绍了文本、日期与时间两类函数，这期要给大家介绍的是统计函数。统计函数是大家用得最多的一类函数，常见的有求和函数、求平均函数等。统计函数虽然应用最广，但并不意味着大家都能用好，实际情况是很多人为了统计一些简单数据，往往费尽周折写出众多复杂的公式，最后连自己都糊涂了。下面我们就以某班期末成绩的统计为例，给大家演示一下常用统计函数的应用。

# 键盘下的神奇

## ——Excel代码书写之 函数篇（三）




■重庆 烟波

如图1为某班期末成绩总表，每位学生的各科成绩都已录在表中，我们要做的是：1.统计每位学生的总分、平均分，并根据总分排出名次；2.统计出各分数段的人数；3.统计各科的平均分、最高分、低分率、及格率、优秀率及综合评分。是不是有点复杂？其实用几个函数即可完成。

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | XXX初级中学初二1班2003年下学期期末成绩总表 | | | | | | | | | | |
| 2 | 班级 | 姓名 | 语文 | 数学 | 英语 | 物理 | 化学 | 历史 | 地理 | 生物 | 总分 | 平均分 | 名次 |
| 27 | 1 | 孔言伊 | 71 | 72 | 79 | 76 | 74 | 73 | 75 | 79 | | | |
| 28 | 1 | 曹谁消 | 63 | 67 | 61 | 68 | 69 | 64 | 62 | 63 | | | |
| 29 | 1 | 严会得 | 58 | 59 | 57 | 65 | 68 | 61 | 61 | 69 | | | |
| 30 | 1 | 华凭人 | 48 | 49 | 68 | 62 | 75 | 72 | 79 | 75 | | | |
| 31 | 1 | 金栏憔 | 100 | 84 | 100 | 52 | 56 | 59 | 84 | 64 | | | |
| 32 | 1 | 魏意悴 | 84 | 75 | 72 | 79 | 72 | 71 | 72 | 91 | | | |

图1

### 1.统计每位学生的成绩

每位学生的成绩统计比较简单，首先是求和，如图2所示，在K3中输入"=SUM(C3:J3)"并回车，然后按住K3右下角的填充柄往下填充至K32。同理，在L3中输入"=AVERAGE(C6:J6)"并回车，再往下填充，求出每位学生的平均成绩（图3）。平均成绩的小数位数太多，并无多大意义，选择L列，按"Ctrl+1"键打开"单元格格式"对话框，将小数位数统一设成1位（图4）。

K3 =SUM(C3:J3)

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | XXX初级中学初二1班2003年下学期期末成绩总表 | | | | | | | | | | |
| 2 | 班级 | 姓名 | 语文 | 数学 | 英语 | 物理 | 化学 | 历史 | 地理 | 生物 | 总分 | 平均分 | 名次 |
| 3 | 1 | 赵伫拟 | 80 | 25 | 68 | 75 | 32 | 95 | 67 | 85 | 527 | | |
| 4 | 1 | 钱倚把 | 75 | 98 | 68 | 87 | 83 | 81 | 75 | 76 | 643 | | |
| 5 | 1 | 孙危疏 | 65 | 48 | 58 | 95 | 96 | 86 | 53 | 63 | 564 | | |
| 6 | 1 | 李楼狂 | 85 | 69 | 68 | 75 | 35 | 98 | 88 | 88 | 606 | | |
| 7 | 1 | 周风图 | 89 | 96 | 94 | 97 | 95 | 92 | 99 | 100 | 762 | | |
| 8 | 1 | 吴细一 | 100 | 85 | 96 | 83 | 75 | 63 | 65 | 69 | 636 | | |
| 9 | 1 | 郑细醉 | 85 | 100 | 98 | 99 | 68 | 25 | 58 | 59 | 592 | | |
| 10 | 1 | 王望对 | 96 | 98 | 99 | 98 | 96 | 93 | 94 | 97 | 771 | | |
| 11 | 1 | 冯极酒 | 85 | 86 | 84 | 82 | 87 | 81 | 80 | 89 | 674 | | |
| 12 | 1 | 陈春当 | 78 | 75 | 76 | 79 | 72 | 70 | 76 | 60 | 586 | | |

图2

**排名函数RANK()**

语法表达式为：RANK(数值,范围,顺序)。"数值"是要安排等级的数字，如本例中某学生的成绩。"范围"是标定将要进行排名次的数值范围，如全班所有学生的成绩。"顺序"是用来指定排等级顺序的方式，0和省略，表示升序排列，即数值小的排在前，反之若是其他非0数值，则表示降序排列。当有同值的情况，会给出相同的名次。如第二名有两位同分，则他们的名次均为2，且下一位就变成第4名，而无第3名。

**比赛评分**

对于体育、娱乐等比赛，为求公平（尽量避免偏袒和恶意），会将成绩的最大和最小值先排除掉，再求总分。这时可以用以下函数公式来求和：=SUM(数值)-MIN(数值)-MAX(数值)。如果上面第一位同学的成绩要去掉最高/最低分再求和，则应该在K3中输入"=SUM(C3:J3)-MIN(C3:J3)-MAX(C3:J3)"后回车。

L3 =AVERAGE(C3:J3)

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | XXX初级中学初二1班2003年下学期期末成绩总表 | | | | | | | | | | |
| 2 | 班级 | 姓名 | 语文 | 数学 | 英语 | 物理 | 化学 | 历史 | 地理 | 生物 | 总分 | 平均分 | 名次 |
| 3 | 1 | 赵伫拟 | 80 | 25 | 68 | 75 | 32 | 95 | 67 | 85 | 527 | 65.875 | |
| 4 | 1 | 钱倚把 | 75 | 98 | 68 | 87 | 83 | 81 | 75 | 76 | 643 | 80.375 | |
| 5 | 1 | 孙危疏 | 65 | 48 | 58 | 95 | 96 | 86 | 53 | 63 | 564 | 70.5 | |
| 6 | 1 | 李楼狂 | 85 | 69 | 68 | 75 | 35 | 98 | 88 | 88 | 606 | 75.75 | |
| 7 | 1 | 周风图 | 89 | 96 | 94 | 97 | 95 | 92 | 99 | 100 | 762 | 95.25 | |
| 8 | 1 | 吴细一 | 100 | 85 | 96 | 83 | 75 | 63 | 65 | 69 | 636 | 79.5 | |
| 9 | 1 | 郑细醉 | 85 | 100 | 98 | 99 | 68 | 25 | 58 | 59 | 592 | 74 | |
| 10 | 1 | 王望对 | 96 | 98 | 99 | 98 | 96 | 93 | 94 | 97 | 771 | 96.375 | |
| 11 | 1 | 冯极酒 | 85 | 86 | 84 | 82 | 87 | 81 | 80 | 89 | 674 | 84.25 | |

图3

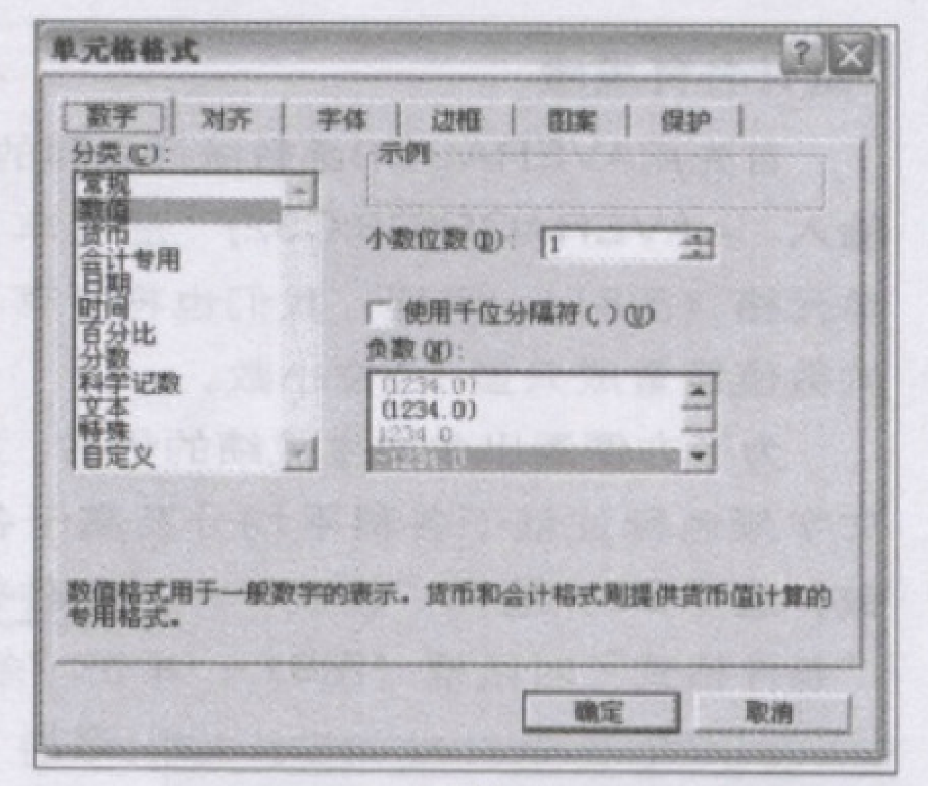



图4

M3 =RANK(K3,$K$3:$K$32)

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | XXX初级中学初二1班2003年下学期期末成绩总表 | | | | | | | | | | |
| 2 | 班级 | 姓名 | 语文 | 数学 | 英语 | 物理 | 化学 | 历史 | 地理 | 生物 | 总分 | 平均分 | 名次 |
| 3 | 1 | 赵伫拟 | 80 | 25 | 68 | 75 | 32 | 95 | 67 | 85 | 527 | 65.9 | 24 |
| 4 | 1 | 钱倚把 | 75 | 98 | 68 | 87 | 83 | 81 | 75 | 76 | 643 | 80.4 | 7 |
| 5 | 1 | 孙危疏 | 65 | 48 | 58 | 95 | 96 | 86 | 53 | 63 | 564 | 70.5 | 17 |
| 6 | 1 | 李楼狂 | 85 | 69 | 68 | 75 | 35 | 98 | 88 | 88 | 606 | 75.8 | 10 |
| 7 | 1 | 周风图 | 89 | 96 | 94 | 97 | 95 | 92 | 99 | 100 | 762 | 95.3 | 2 |
| 8 | 1 | 吴细一 | 100 | 85 | 96 | 83 | 75 | 63 | 65 | 69 | 636 | 79.5 | 8 |
| 9 | 1 | 郑细醉 | 85 | 100 | 98 | 99 | 68 | 25 | 58 | 59 | 592 | 74.0 | 13 |
| 10 | 1 | 王望对 | 96 | 98 | 99 | 98 | 96 | 93 | 94 | 97 | 771 | 96.4 | 1 |
| 11 | 1 | 冯极酒 | 85 | 86 | 84 | 82 | 87 | 81 | 80 | 89 | 674 | 84.3 | 5 |

图5

对于名次的统计需要用到排名函数"RANK()"，在M3中输入"=RANK(K3,$K$3:$K$32)"并回车，然后填充此列其他单元格（图5）。选择M3至M32区域，然后再选择"数据"→"排序"菜单项，便能以名次对学生成绩进行排序。

## 2.统计各分数段人数

接下来我们要统计每科60分以下、60～70、70～80、80～90及90分以上的各分数段人数，有人可能认为这是一项工程浩大的工作，其实在Excel中一个函数即可解决。用鼠标选取C35至C39区域，输入"=FREQUENCY(C3:C32,$B$35:$B$39)"后，同时按下"Ctrl+Shift+Enter"键（为什么要按这3个键，我们在2003年19期中就讲过，按这3个键返回的是一个数组，"FREQUENCY()"正是一个数组函数），则语文各分数段的人数便统计出来了（图6），很神奇吧！

C35 {=FREQUENCY(C3:C32,$B$35:$B$39)}

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | XXX初级中学初二1班2003年下学期期末成绩 | | | | | | | |
| 2 | 班级 | 姓名 | 语文 | 数学 | 英语 | 物理 | 化学 | 历史 | 地理 | 生物 |
| 33 | | | | | | | | | | |
| 34 | 分数段 | | 人数 | | | | | | | |
| 35 | 0～59.9 | | 8 | | | | | | | |
| 36 | 60～69.9 | | 3 | | | | | | | |
| 37 | 70～79.9 | | 4 | | | | | | | |
| 38 | 80～89.9 | | 10 | | | | | | | |
| 39 | 90～ | | 5 | | | | | | | |

图6

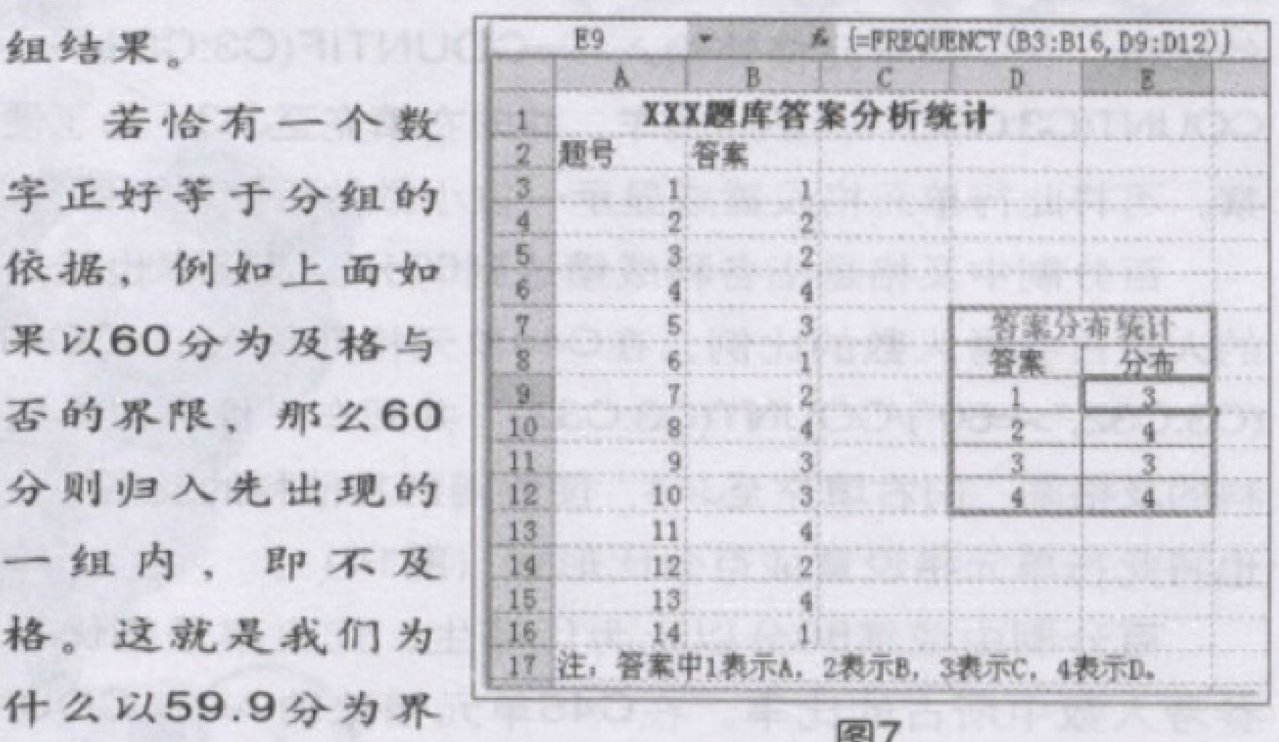
再选取C35至C39区域，按住此区域右下角的填充柄，向右拖拉至J列，这样各科分数段的人数便统计完了。没想到吧，这么复杂的一个统计问题，顷刻之间便解决了！

**注意：**很多人喜欢用"COUNTIF()"函数来统计各分数段人数，例如统计语文60～69.9分数段，会输入"=COUNTIF(C3:C32,">=60")-COUNTIF(C3:C32,"> 69.9")"，大家都看得出来，非常烦杂，且容易出错，随着大家对Excel函数进一步深入学习，将会发现数组及数组函数往往可以使烦杂的数据统计变得简单。数组函数比较复杂，此处不便多说，我们将在杂志的后续文章中专门讲解，请大家密切关注。

### 频率分布函数FREQUENCY()

语法表达式为：FREQUENCY(数据数组,数据接受区间)。作用是计算某个范围内不同值出现的频率，但参数为一纵向数组，故输入前应先选取相应数组元素的单元格，输好公式后，以"Ctrl+Shift+Enter"键完成输入。"数据数组"是一个要计算频率分布的数值区域。"数据接受区间"是一个数组或单元格范围参照地址，用来安排答案的分组结果。

若恰有一个数字正好等于分组的依据，例如上面如果以60分为及格与否的界限，那么60分则归入先出现的一组内，即不及格。这就是我们为什么以59.9分为界限的原因。


E9 {=FREQUENCY(B3:B16,D9:D12)}

| | A | B | C | D | E |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | XXX题库答案分析统计 | | | | |
| 2 | 题号 | 答案 | | | |
| 3 | 1 | 1 | | | |
| 4 | 2 | 2 | | | |
| 5 | 3 | 2 | | | |
| 6 | 4 | 4 | | | |
| 7 | 5 | 3 | | 答案分布统计 | |
| 8 | 6 | 1 | | 答案 | 分布 |
| 9 | 7 | 2 | | 1 | 3 |
| 10 | 8 | 4 | | 2 | 4 |
| 11 | 9 | 3 | | 3 | 3 |
| 12 | 10 | 3 | | 4 | 4 |
| 13 | 11 | 4 | | | |
| 14 | 12 | 2 | | | |
| 15 | 13 | 4 | | | |
| 16 | 14 | 1 | | | |
| 17 | 注，答案中1表示A，2表示B，3表示C，4表示D。 | | | | |

图7

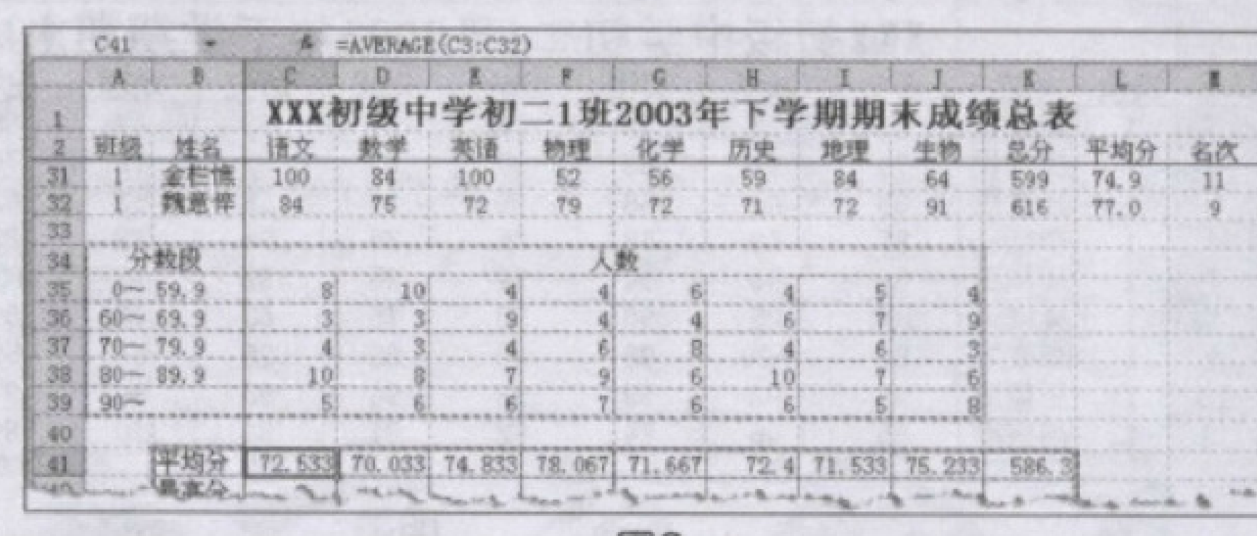
FREQUENCY()函数除可以对数据段进行统计外，也可以对具体的数值进行统计，例如可以统计某题库中答案为A、B、C、D的题目各多少（图7）。

### 条件计数函数COUNTIF()

语法表达式为：COUNTIF(范围,条件)。作用是在指定的范围内计算符合条件的单元格个数。"条件"可以是数字、比较式或文字。但如果不是数字，应以英文双引号将其引起。例如求C3至C32中大于或等于60的单元格个数，则应输入"=COUNTIF(C3:C32,">=60")"。

### 3.统计各科成绩

首先用AVERAGE()函数统计各科的平均分，即在C41中输入"=AVERAGE(C3:C32)"后回车，然后拖拽填充其他单元格（图8），同理，我们也将所有"平均分"的单元格的数值设置成只显示1位小数。



C41 =AVERAGE(C3:C32)

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | XXX初级中学初二1班2003年下学期期末成绩总表 | | | | | | | | | | |
| 2 | 班级 | 姓名 | 语文 | 数学 | 英语 | 物理 | 化学 | 历史 | 地理 | 生物 | 总分 | 平均分 | 名次 |
| 31 | 1 | 金栏僚 | 100 | 84 | 100 | 52 | 56 | 59 | 84 | 64 | 599 | 74.9 | 11 |
| 32 | 1 | 魏意桦 | 84 | 75 | 72 | 79 | 72 | 71 | 72 | 91 | 616 | 77.0 | 9 |
| 33 | | | | | | | | | | | | | |
| 34 | 分数段 | | 人数 | | | | | | | | | | |
| 35 | 0～59.9 | | 8 | 10 | 4 | 4 | 6 | 4 | 5 | 4 | | | |
| 36 | 60～69.9 | | 3 | 3 | 9 | 4 | 4 | 6 | 7 | 9 | | | |
| 37 | 70～79.9 | | 4 | 3 | 4 | 6 | 8 | 4 | 6 | 3 | | | |
| 38 | 80～89.9 | | 10 | 8 | 7 | 9 | 6 | 10 | 7 | 6 | | | |
| 39 | 90～ | | 5 | 6 | 6 | 7 | 6 | 6 | 5 | 8 | | | |
| 40 | | | | | | | | | | | | | |
| 41 | | 平均分 | 72.533 | 70.033 | 74.833 | 78.067 | 71.667 | 72.4 | 71.533 | 75.233 | 586.3 | | |

图8

为了方便看出各学生成绩的优劣，接下来我们用不同的文字颜色标注低于各科平均分及高于各科平均分的学生分数。选中C3，选择"格式"→"条件格式"菜单项，打开"条件格式"对话框（图9）。单击"条件1"下拉列表框，选择"公式"选项，并在右侧的文本框中输入公式：=C3>=$C$41（"$"符号代表绝对引用，以便后面使用"格式刷"），单击对话框中的"格式"按钮，打开"单元格格式"对话框，在"颜色"下拉列表中选择"蓝色"（图10）。

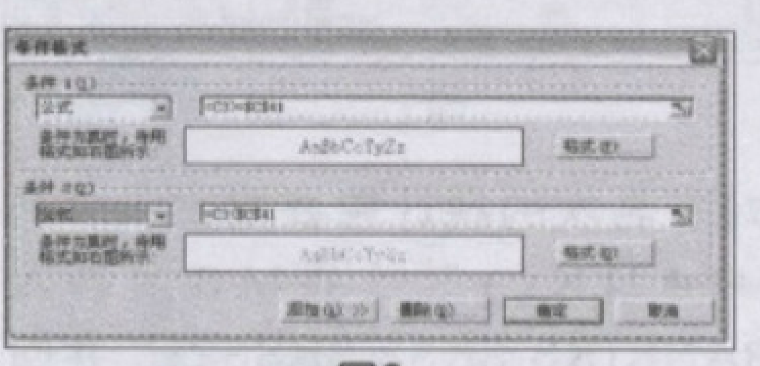


图9

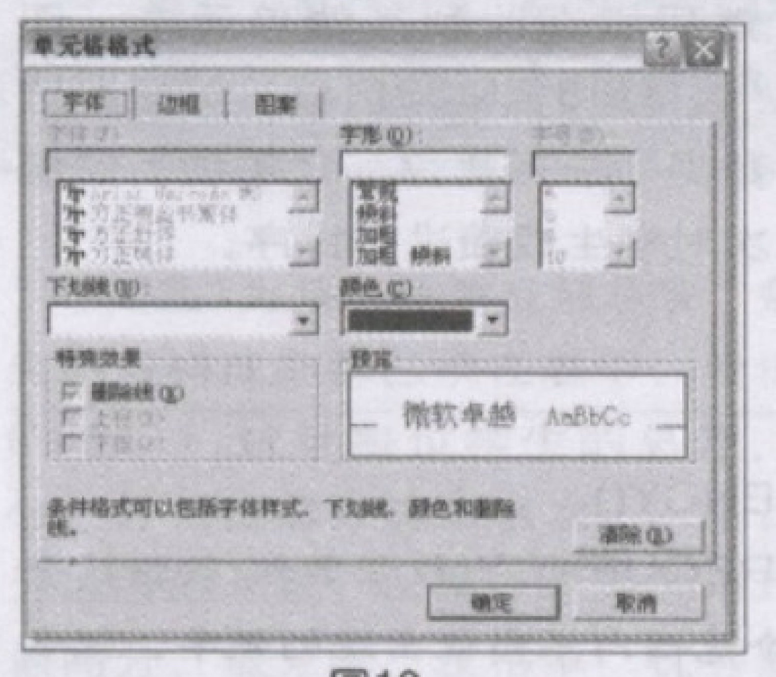
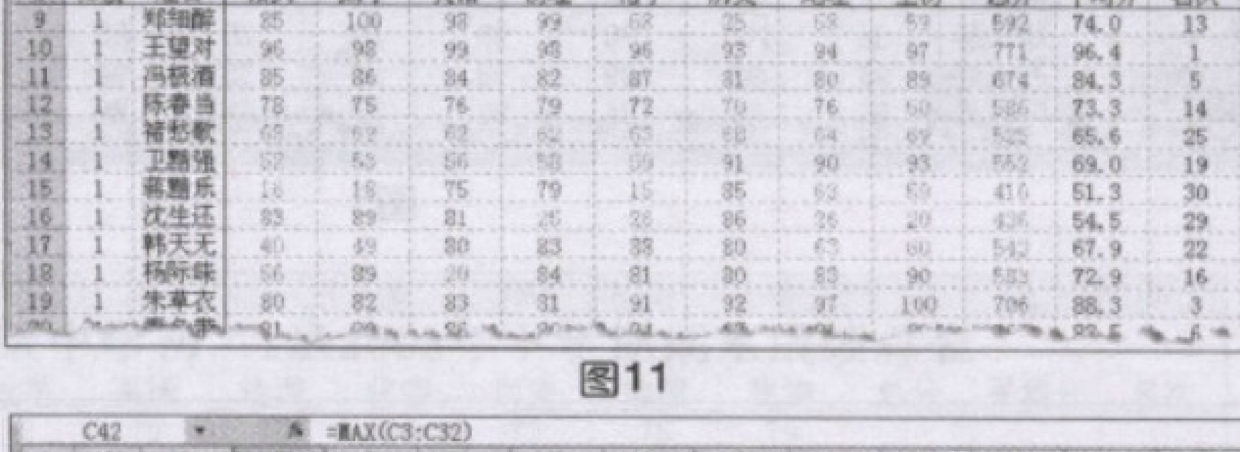



图10

单击"添加"按钮，仿照上面的操作，添加"条件2"。将"公式"设置为：=C3<$C$41，字体颜色设为"红色"。如此设置后，第一位学生的"语文"成绩大于或等于平均分时，显示蓝色，反之显示红色。



| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | XXX初级中学初二1班2003年下学期期末成绩总表 | | | | | | | | | | |
| 2 | 班级 | 姓名 | 语文 | 数学 | 英语 | 物理 | 化学 | 历史 | 地理 | 生物 | 总分 | 平均分 | 名次 |
| 9 | 1 | 郑细酥 | 85 | 100 | 98 | 99 | 68 | 25 | 58 | 59 | 592 | 74.0 | 13 |
| 10 | 1 | 王望对 | 96 | 98 | 99 | 98 | 96 | 93 | 94 | 97 | 771 | 96.4 | 1 |
| 11 | 1 | 冯畅酒 | 85 | 86 | 84 | 82 | 87 | 81 | 80 | 89 | 674 | 84.3 | 5 |
| 12 | 1 | 陈春当 | 78 | 75 | 76 | 79 | 72 | 70 | 76 | 50 | 586 | 73.3 | 14 |
| 13 | 1 | 褚愁歌 | 65 | 62 | 62 | 62 | 65 | 58 | 64 | 67 | 525 | 65.6 | 25 |
| 14 | 1 | 卫黯强 | 57 | 53 | 56 | 58 | 59 | 91 | 90 | 93 | 552 | 69.0 | 19 |
| 15 | 1 | 蒋黯乐 | 16 | 18 | 75 | 79 | 15 | 85 | 63 | 59 | 410 | 51.3 | 30 |
| 16 | 1 | 沈生廷 | 83 | 89 | 81 | 25 | 28 | 86 | 26 | 20 | 436 | 54.5 | 29 |
| 17 | 1 | 韩天无 | 40 | 49 | 80 | 83 | 38 | 80 | 63 | 60 | 542 | 67.9 | 22 |
| 18 | 1 | 杨际薛 | 56 | 89 | 29 | 84 | 81 | 80 | 83 | 90 | 583 | 72.9 | 16 |
| 19 | 1 | 朱草衣 | 80 | 82 | 83 | 31 | 91 | 92 | 97 | 100 | 706 | 88.3 | 3 |

图11

再次选中C3单元格，接着单击"常用"工具栏上的"格式刷"按钮，然后用鼠标左键拖出C3至K32的矩形区域，将上述条件格式复制到相应的区域中，完成所有学生的设置（图11）。

接着用"MAX()"函数统计各科最高分，即在C42中输入"=MAX(C3:C32)"并回车，再横向填充其他单元格（图12）。接下来是求低分率，所谓低分率是指各科40分以下人数与总人数的比值。在C43单元格处输入"=COUNTIF(C3:C32,"<=40")/COUNT(C3:C32)"，然后回车，并向右填充至J43，为了便于观察，可将此行单元格设置成显示一位小数的百分比（图13）。

C42 =MAX(C3:C32)

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | XXX初级中学初二1班2003年下学期期末成绩总表 | | | | | | | | | | |
| 2 | 班级 | 姓名 | 语文 | 数学 | 英语 | 物理 | 化学 | 历史 | 地理 | 生物 | 总分 | 平均分 | 名次 |
| 39 | 90～ | | 5 | 6 | 6 | 7 | 6 | 6 | 5 | 8 | | | |
| 40 | | | | | | | | | | | | | |
| 41 | | 平均分 | 72.5 | 70.0 | 74.8 | 78.1 | 71.7 | 72.4 | 71.5 | 75.2 | 586.3 | | |
| 42 | | 最高分 | 100 | 100 | 100 | 100 | 96 | 98 | 99 | 100 | 771 | | |
| 43 | | 低分率 | | | | | | | | | | | |

图12

C43 =COUNTIF(C3:C32,"<=40")/COUNT(C3:C32)

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | XXX初级中学初二1班2003年下学期期末成绩总表 | | | | | | | | | | |
| 2 | 班级 | 姓名 | 语文 | 数学 | 英语 | 物理 | 化学 | 历史 | 地理 | 生物 | 总分 | 平均分 | 名次 |
| 39 | 90～ | | 5 | 6 | 6 | 7 | 6 | 6 | 5 | 8 | | | |
| 40 | | | | | | | | | | | | | |
| 41 | | 平均分 | 72.5 | 70.0 | 74.8 | 78.1 | 71.7 | 72.4 | 71.5 | 75.2 | 586.3 | | |
| 42 | | 最高分 | 100 | 100 | 100 | 100 | 96 | 98 | 99 | 100 | 771 | | |
| 43 | | 低分率 | 6.7% | 13.3% | 3.3% | 3.3% | 13.3% | 10.0% | 10.0% | 6.7% | | | |
| 44 | | 及格率 | | | | | | | | | | | |

图13

百分制中及格是指各科成绩达到60分，及格率也就是及格的人数占参考人数的比例。在C44单元格处输入"=COUNTIF(C3:C32,">=60")/COUNT(C3:C32)"并回车，便可以得到语文科的及格率，向右填充至J44，便能得到其他科的及格率，同理也将此行单元格设置成百分比形式（图14）。

C44 =COUNTIF(C3:C32,">=60")/COUNT(C3:C32)

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | XXX初级中学初二1班2003年下学期期末成绩总表 | | | | | | | | | | |
| 2 | 班级 | 姓名 | 语文 | 数学 | 英语 | 物理 | 化学 | 历史 | 地理 | 生物 | 总分 | 平均分 | 名次 |
| 39 | 90～ | | 5 | 6 | 6 | 7 | 6 | 6 | 5 | 8 | | | |
| 40 | | | | | | | | | | | | | |
| 41 | | 平均分 | 72.5 | 70.0 | 74.8 | 78.1 | 71.7 | 72.4 | 71.5 | 75.2 | 586.3 | | |
| 42 | | 最高分 | 100 | 100 | 100 | 100 | 96 | 98 | 99 | 100 | 771 | | |
| 43 | | 低分率 | 6.7% | 13.3% | 3.3% | 3.3% | 13.3% | 10.0% | 10.0% | 6.7% | | | |
| 44 | | 及格率 | 73.3% | 66.7% | 86.7% | 86.7% | 80.0% | 86.7% | 83.3% | 86.7% | | | |
| 45 | | 优秀率 | | | | | | | | | | | |
| 46 | | 综合分 | | | | | | | | | | | |

图14

百分制中成绩80分以上为优等生，优生率是指优等生在参考人数中所占的比率。在C45单元格处输入"=COUNTIF(C3:C32,">=80")/COUNT(C3:C32)"并回车，便可算出语文的优等生率，拖动填充柄向右填充至J45，算出其他科的优等生率（图15）。

C45 =COUNTIF(C3:C32,">=80")/COUNT(C3:C32)

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | XXX初级中学初二1班2003年下学期期末成绩总表 | | | | | | | | | | |
| 2 | 班级 | 姓名 | 语文 | 数学 | 英语 | 物理 | 化学 | 历史 | 地理 | 生物 | 总分 | 平均分 | 名次 |
| 39 | 90～ | | 5 | 6 | 6 | 7 | 6 | 6 | 5 | 8 | | | |
| 40 | | | | | | | | | | | | | |
| 41 | | 平均分 | 72.5 | 70.0 | 74.8 | 78.1 | 71.7 | 72.4 | 71.5 | 75.2 | 586.3 | | |
| 42 | | 最高分 | 100 | 100 | 100 | 100 | 96 | 98 | 99 | 100 | 771 | | |
| 43 | | 低分率 | 6.7% | 13.3% | 3.3% | 3.3% | 13.3% | 10.0% | 10.0% | 6.7% | | | |
| 44 | | 及格率 | 73.3% | 66.7% | 86.7% | 86.7% | 80.0% | 86.7% | 83.3% | 86.7% | | | |
| 45 | | 优秀率 | 50.0% | 46.7% | 43.3% | 53.3% | 40.0% | 53.3% | 40.0% | 46.7% | | | |
| 46 | | 综合分 | | | | | | | | | | | |

图15

最后一起来计算各科的综合评分。这里采用的计算公式为：=[(1+优生率-低分率)/2+及格率+平均分/该科总分]/3。在C46单元格中输入"=((1+C45-C43)/2+C44+C41/100)/3"并回车，便可得到语文的综合评分，拖动填充柄向右填充至J46，便能得到其他科的综合评分（图16）。

C46 =((1+C45-C43)/2+C44+C41/100)/3

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | | XXX初级中学初二1班2003年下学期期末成绩总表 | | | | | | | | | | |
| 2 | 班级 | 姓名 | 语文 | 数学 | 英语 | 物理 | 化学 | 历史 | 地理 | 生物 | 总分 | 平均分 | 名次 |
| 39 | 90～ | | 5 | 6 | 6 | 7 | 6 | 6 | 5 | 8 | | | |
| 40 | | | | | | | | | | | | | |
| 41 | | 平均分 | 72.5 | 70.0 | 74.8 | 78.1 | 71.7 | 72.4 | 71.5 | 75.2 | 586.3 | | |
| 42 | | 最高分 | 100 | 100 | 100 | 100 | 96 | 98 | 99 | 100 | 771 | | |
| 43 | | 低分率 | 6.7% | 13.3% | 3.3% | 3.3% | 13.3% | 10.0% | 10.0% | 6.7% | | | |
| 44 | | 及格率 | 73.3% | 66.7% | 86.7% | 86.7% | 80.0% | 86.7% | 83.3% | 86.7% | | | |
| 45 | | 优秀率 | 50.0% | 46.7% | 43.3% | 53.3% | 40.0% | 53.3% | 40.0% | 46.7% | | | |
| 46 | | 综合分 | 72.5% | 67.8% | 77.2% | 79.9% | 71.7% | 76.9% | 73.3% | 77.3% | | | |

图16

文中所述内容只是统计函数一个很小的应用，希望大家参照本文的方法结合具体情况，将统计函数学透、用好。

# 情人节三重奏
# “214”夜话



## 引子

2004年2月9日，北京某大学宿舍楼。晚上11点，灯一熄，就像所有大学男生宿舍一样，经常上演“四人餐桌”的214寝室今晚的卧谈会又要开始了，话题或是足球，或是国家大事，或是4级考试，或是……

■策划 本刊编辑部
执笔 北京 程鸿

**当当当，214寝室4位“衰哥”集体亮相：**



**启哥：**邻近几个宿舍公认的情感问题心理导师，在他诸如“全面撒网，重点捕捞”、“要在战争中学习战争”、“打铁要趁热”的真知灼见指导下，若干正处在“少年维特之烦恼”中的师兄弟或百折不挠、或屡败屡战、或虽败犹荣、或情深不渝……但如今启哥已被某位据说是青梅竹马的Girl制服套牢，是很有前途的居家好男人。



**王二爷：**楼下传达室有位王大爷，所以他也就只能是王二爷了，大家通常“昵称”为“王二”。王二是214寝室常制造热门话题的焦点人物，家境不错。此君自从上学期末偶遇外语系的“系花”学妹，一见倾心后便“洗心革面”，将新买不久的IE 3.0鼠标送了人，以示从CS战队中归隐，每天准点去外语系407教室占双份儿的座。据同宿舍的“猪皮”报告，他还经常以请教英语问题的名义和“系花”套近乎，以并不时请喝个饮料什么的。送出一件蕴含新意的礼物被接受，是二爷认为目前确定恋爱关系的关键一步。



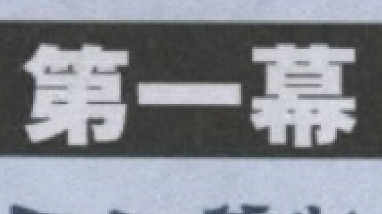
**猪皮：**假如体形稍胖，但凡姓“朱”的男性就容易获此“花名”。他是楼道里公认的“电脑高手”、攒机员、网管、导购……因为年纪比诸位“大哥”都要小，又一脸单纯样，所以关于感情的话题经常是被喝止“大人的事儿，小孩儿别插嘴……”。但拿到上学期的一等奖学金后，他可是心里早有打算。



**阿牛：**姓曾，于是有了个和张无忌一样的化名。为人沉默寡言，但卧谈会中也会常说出穿针引线、一锤定音、让人捧腹的至理名言。“牛哥”目前正在网恋中，但其对象的QQ号称“打死我也不说”。

**道具：**桌、凳、床、嘴巴各4张，笔记本电脑一台，其他家当若干。

**（人物插图：Lin）**



# 第一幕

## 王二爷的心事

“二爷，今天又去407室占座儿了吧，进展如何？”问话的人是大情圣“启哥”。

“你说复习英语啊？不错，不错！明天都什么课啊，猪皮？”王二故作正经。

“王二，不要回避实质问题哟”，本已提前上床“会周公”去了的“曾阿牛”突然瓮声瓮气地发话，众皆捧腹。

“死牛，找打！这么得意，是不是晚上在网吧又勾搭小MM来着？”正打算爬上上铺去的王二笑骂着顺势坐在“阿牛”床头，作势要掀他的被子。

“不要害羞嘛，同学们也是关心你的成长，怕你误入歧途……现在的女生啊……”启哥插了一句。

“对、对，群众的眼光是雪亮的，启哥是过来人，言之有理。”曾阿牛说。

“我今天看到他们晚饭都是一起去食堂打的”，“猪皮”的及时报料无疑火上浇油，此刻再要转移话题已不可能，本来就是心里搂不住事儿的王二爷，也正有些拿不定主意的问题想和大家说说：“嗨！说就说。进展挺好的，周六约了一起出去。”

“周六？情人节啊！恭喜恭喜，看来是人家答应了啊，怎么说的，是不是用我上次教你的那套话？”启哥得意洋洋。

“就是我请她去看话剧呗，她说没什么别的安排就去。”

“Faint……这也算啊，我还以为你和人家表白了呢。”

“哪那么快，二爷我是那么浅薄的人么？”

“明明就是啊！”阿牛冷不丁又冒出来这么一句，众人又一阵大笑。

“阿牛，少拿我穷开心，现在正发愁着呢，你们说是不是情人节该有所表示才能搞定啊，启哥？”

“送花！”猪皮向来不按点睡，他打算打开笔记本再去“晶合后院”灌灌水——虽然他用的CDMA 1×数据服务远到不了153kbps的标称速度，但只要不下载东西、不联游戏，其实还是挺快的，再说王二爷的包月卡不用白不用。

“俗！”王二爷有些不屑。

“照启哥上次教隔壁‘熊三’那样，送个录了自己‘原唱’的MP3。舍不得孩子套不得狼，二爷你也送得起。”

“更俗！女生里可少不了‘小喇叭’，上次‘熊三’那个MP3事件不仅咱们系的女生传了个遍，连外语系也都知道了。我要再送一次，太没创意了吧，启哥。何况，上周我还把这事儿当传奇故事告诉过她。”

“没错没错，第一个吃螃蟹的是英雄，第二个就是狗熊了。选在情人节送东西肯定是好主意，但女孩子嘛，喜欢的东西除了要自己觉得好，还要身边的同性朋友都羡慕、稀罕，类似‘撞衫’的事情那可是大忌。而且第一次借物传情，也不能太一掷千金，那不显得你花花公子么？王二你要真愿意放血，不如多请我们撮几顿。”启哥三言两语一分析，果然头头是道。

“不愧是情圣啊，快快快，给我指点指点！”王二迫不及待了。



# 第二幕

## ggmm的手机

“不如送个手机吧。”猪皮最近刚拿到上学期的一等奖学金，整天爱看各大网站的手机评测，老嚷嚷

着给自己买一台好的——用他的话来说就是“彩信、待机时间长、直版，还不能太贵”。

“女孩子用的手机，好点的哪有便宜的啊，刚认识就来这么个礼物，有点唐突吧；再说，送了以后电话费我包不包啊？”王二有些犹豫，“猪皮你上着网吧，帮我看看有啥酷一点的新款CDMA手机，我正琢磨着换台新的。”

“猪皮你没事儿就上Younet（友人网，人气很高的手机网站）看看，我也想买部手机了，这小灵通太不好使了。我那天中午出去，335公交车开快点就没信号，碰上红灯时信号就有了。我没啥要求，只要通话好，发短信利落就行。”启哥也忍不住发问了。

启哥的小灵通是其女友买来的一对儿“信物”，如今也被他戏称为“手雷”。

“麻烦……”阿牛拖长了四川腔，“我想人送还没有呢。”

大到笔记本，小到耳机，只要有人想买数码产品或电脑配件，精研DIY和行情的猪皮就是义不容辞的高参；能者多劳，这不，给ggmm选手机的重任又落在了他身上了。经过仔细筛选，“猪皮”按各人的不同需求，提供了一份详细的手机推荐单。这里列的还都是2003年下半年和2004年年初推出的新机，要是诸位“光棍”看官也正琢磨着给自己买部合适的，不妨也参考参考。

## 入门型实用手机推荐（男款）



### 飞利浦Xenium 9@9++

参考价格：1230元

Xenium 9@9++采用飞利浦最拿手的直版设计，去除了外置式天线；与其前代产品相比，它的体积更薄、重量更轻，银灰色烤漆外壳显得非常儒雅。飞利浦手机的一贯特点是省电，Xenium 9@9++在840毫安时锂电池支持下可支持750小时的待机——也就是说起码能半个月不充电，这样的设计不仅适合业务繁忙的商务男士，也适合“短信狂人”和“马大哈”们。

虽然没提供彩屏，但Xenium 9@9++的高分辨率屏幕可显示7行（每行8个字）中文；它内置的电话簿也是大容量的500条，每个条目可存储5个电话号码、1条E-mail地址和1条备注，并可设置为不同来电设置图片和铃声。虽然并没有采用流行的和弦技术，Xenium 9@9++的铃音也颇为悦耳。

X 不足之处：工艺上略有欠缺，外壳材料太光滑，一不小心就容易脱手；通信簿不支持拼音首字母查询。

### 入门型手机备选：

**■阿尔卡特OT526（1200元，男女皆宜）**

个性化功能强，支持游戏丰富，可更换前面板。

**■西门子A55（780元，男女皆宜）**

16和弦铃声，可录制铃声，具备多彩可换外壳。




## 高档CDMA照相手机推荐（男女皆宜）



### LG CU8380

参考价格：5000元

LG CU8380是首款采用CCD传感器的照相手机，所以虽然只有10万像素，最大拍摄分辨率也不过352×288，但实际拍摄效果却显得色彩还原真实、过渡平滑，细节比较清晰。LG CU8380的摄像头设计成旋转式，还内置了闪光灯，提供15张连拍、视频录制、不翻盖拍照等便利功能；它还内置若干特殊滤镜，给用户提供了更多使用乐趣。

双彩屏的LG CU8380内屏为26万色TFT液晶屏，分辨率达到170×220像素，外屏也采用了65k色STN屏，分辨率为96×96像素。64和弦铃声也是它的一大特点，因为可让用户自由支配的存储空间巨大，所以个性张扬的时尚男女可借助它最大限度地表现出真我的风采。

韩系CDMA手机以外观精湛卓著，CU8380更将这一特色发挥到了极致，且造型得体大方，没有任何夸张或局促之处。LG CU8380也是首批支持联通GPS One业务的手机之一。

X 不足之处：新机上市不久，“贵”就一个字。除了贵，跌价快也是难免的，咬牙买来就要抓紧时间炫。

### 高档CDMA照相手机备选：

**■CEC CF16（3800元，男款）**

摄像头为30万像素，10倍数字变焦、10级亮度选择；64和弦Yamaha铃声、4分钟录音、语音拨号。

**■摩托罗拉V868（3500元，男款）**

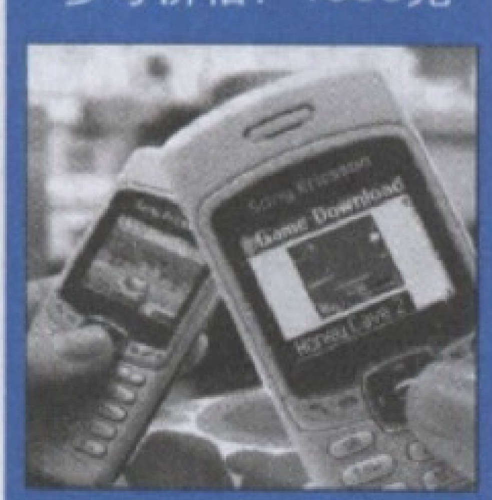
31万像素摄像头支持最大640×480分辨率，支持自定义延时自拍；可设置连拍10幅、20幅及最多39幅照片。



## 中档时尚彩屏手机推荐（男女皆宜）

### 索爱T238

参考价格：1300元



这款手机拥有分辨率为101×80的4096色STN屏幕，它的键盘做工充分体现了大厂水准，键位的凹凸感特别强烈，按键输入文字和玩游戏时手感很好。T238娱乐功能很丰富，内置了游戏迷耳熟能详的V-Rally游戏。它具备32和弦铃声，铃声节奏感很强。

索尼爱立信为T238提供了丰富的附件，目前随机销售的是MCA-30摄像头，含摄像头的T238整套价格1600元左右。它还有一个型号为HPR-20的FM收音附件可选购，不但款式时尚新颖，且功能相当强大，可存储、搜索的频道很多。

X 不足之处：不具备红外线和蓝牙等无线模块，资料同步困难；内存容量小，用户可支配空间更小。

### 中档时尚彩屏机备选：



■西门子M55（1400元，男款）

铃声嘹亮，支持MIDI、WAV铃声；动态内存接近2MB，还支持JAVA。

■三菱M330（1280元，男女皆宜）

烤漆机身工艺精湛，电话本功能强，支持120秒双向录音；128×141像素大屏幕可显示8行中文，共80字。

■摩托罗拉C375（1280元，男女皆宜）

提供1MB以上的动态内存，支持JAVA扩展，摩托罗拉独特的卡拉OK功能，内置3首歌曲。



## 第三幕 DC风采

“王二，要这回你没看走眼，还真是一小家碧玉；我觉得人家不会轻易收你什么贵重礼物。你们不是要去海洋馆么，肯定要弄台数码相机带着，干脆就照去年《大众软件》圣诞节数码专题的推荐买一款轻薄小巧的DC（数码相机），她看了一定爱不释手，然后你再顺水推舟说她喜欢就拿回去玩玩……反正你也一直嚷嚷着买DC……想当年大哥我……”启哥总有许多红颜知己的故事，而且每每挂在嘴边，这也是大家把他奉为“情圣”的原因之一。

不过，再排恻缠绵的故事，214的兄弟翻来覆去听了小两年，怎么着都不感人了；况且如今他已被“套牢”，据说总在“嫂子”面前唯唯诺诺的，再把陈年旧事重提，炫耀显然多过沉醉。

“我鄙视你！又开始讲故事！”阿牛终于按捺不住了。

“我倒是觉得上次大软推荐的MM专用DC功能都显得太单一了些，记得有一些DC是附带MP3还有自带游戏功能的，我去查查。”

“阿牛，太不给面子了吧。大家想来想去的礼物都是在数码产品上绕，看来总是脱不了咱们学计算机的出身。这样也好，比起送花、香水、衣服什么的有特色得多。不过以我的经验，女孩子对颜色往往特别挑剔，送东西如果能正好对上她们喜欢的颜色……简直就是心有灵犀一点通，而且就暗示着好像《大话西游》里一样，‘老天注定的，老天最大’，以后再稍加死缠烂打就能一锤定音了。”启哥得意洋洋。

“我受不了了！启哥太狡猾了！”

“怎么是狡猾呢，要知道她喜欢什么颜色，是需要日常多观察的，这还不是要有持之以恒的体贴用心么。阿牛，说说你那个网友喜欢什么颜色？要是说不出来就是虚情假意！”启哥嘴里嘟囔着，手里却也不闲，三按两按给女友发出今晚最后一条短信“吾已就寝，贤妻没事也就洗洗睡吧，K书不要K到太晚，Kiss”。

“打死……我也不说！”阿牛此言一出，大家又是一阵狂笑。

猪皮说：“咱们还是来讨论正事吧。入门型的DC自然不能苛求拍照功能，好看好玩才是关键。”所以，猪皮最后提交给“王二爷”的4款备选产品与其说是数码相机，不如说是以拍照功能为主的数码随身伴侣；漂亮MM看了不但会觉得新奇，且一定会爱不释手。

## 富士Finepix 30i

参考价格：1530元



Finepix 30i是一款样式小巧精致、功能新颖的数码相机。功能丰富是它最大的特色，除具备数码相机的功能外，它还能拍摄有声短片、录音、当电脑摄像头；最有意思的是它内置了MP3播放功能，附带立体声耳机和有LCD面板的线控器。

FinePix 30i使用FUJINON镜头和210万像素的CCD，自动快门，不具备光学变焦功能，所以并不适合拍摄运动物体。它的自拍功能提供了声控模式，非常有意思。因为推出时间较早，它只支持128k/112k/96kbps三种比特率的MP3文件，且不支持将MP3回传到电脑，从电脑传输MP3的操作也只能通过RealJukebox Plus软件实现。

把FinePix 30i当作摄像头来用也很方便，连上USB线后把连接模式从默认的"DSC"改成"PC-CAM"即可，效果丝毫不逊色于中高端摄像头。它的线控和耳机做工都非常精细，线控还能作为照相时的遥控器。

**X 缺点**：推出时间较早，使用已显落伍且价格相对较高的SmartMedia存储卡；繁琐的音乐文件管理操作颇为不便。

## 松下D-Snap SV-AS10

参考价格：2199元



SV-AS10是"D-Snap"系列中的新品，由于具备多方面功能（200万像素CCD），所以它在某些场合也被当作一款Mini DV（数码摄像机）。SV-AS10在影像功能上的特色之处，首先是可旋转镜头和较为出色的连拍功能，其次是虽没有光学取景器，但感光值达到ISO 400标准——启动快，可连拍，并能对所拍图像添加10秒的简短语音记录。作为一款"兼职随身听"，SV-AS10支持WMA、MP3、AAC三种格式，电能充足状态下可连续播放约10小时；自带麦克风并内置扬声器。SV-AS10采用超薄型设计，重量轻（57克），又有多种鲜艳的颜色可选，绝对能在第一时间抓住MM的心，让她们爱不释手。

**X 缺点**：没有光学取景器，LCD像素数不高；随机赠送的8MB存储卡形同鸡肋。

## BenQ DC3410

参考价格：1280元

DC3410有5种颜色可供选择：挑逗红、纯情白、诱惑蓝、炫目金、迷人银。它的镜头盖采用推拉式设计，推开后除启动相机外，还伴有和弦乐声——不但用得方便，感觉也非常好。DC3410的键位布局十分合理，闪光灯较强劲——这多少弥补了CMOS传感器对光线要求强的缺陷。DC3410在和电脑进行数据交换的同时也能充电，这无疑也是一项方便实用的设计。由于内置16MB闪存，所以DC3410能直接进行60分钟的录音，并能长时间拍摄有声动态影像（时间视存储卡容量而定）。它的特色娱乐功能是内置3款小游戏，并可调用自己拍摄好的照片玩拼图游戏。

**X 缺点**：CMOS的成像质量毕竟和CCD有所差距。

## Casio EXLIM EX-M2

参考价格：2200元



虽然同是200万像素，但和上面提到的3款产品相比，采用大型1/1.8英寸CCD的EX-M2无疑是成像质量最好的，它的启动时间、快门释放时间、拍摄间隔时间都很短，可惜不具备自拍功能。

EX-M2同样集MP3音乐播放、超长时间数码录音、有声短片拍摄功能于一身。它的MP3功能尤为强大——歌曲名称、演唱者和歌曲长度等信息都可在相机背面的液晶屏上浏览，线控耳机的液晶屏上也可看到歌曲名称。它采用WAVE/ADPCM格式录音，所以仅靠机器内置的12MB闪存就能录音近一个小时。EX-M2的音质表现极好，高中音纤细甜美，低音虽偏薄但很有弹性，数码味道不明显；线控设计合理，各种控制功能一应俱全，还能开关机。

装完驱动后，EX-M2会被认成一个移动硬盘，其中包括音频和相片文件夹，我们可用文件拷贝的方法装载MP3歌曲，往音频文件夹里拖拽即可——还可在此存储任意格式文件，将EX-M2当作闪存盘使用。配合大容量存储卡，EX-M2无疑是一台具备各种实用功能，且外观小巧美观的随身良伴。

**X 缺点**：LCD的像素数偏低；如果能和美能达的DiMAGE X20一样具备光学变焦能力就更好了。



# 第四幕 炫彩耳麦

"各位老大，你们还要查什么都说吾，笔记本的电池只能撑半个多小时了。"猪皮嚷道。

"谁让你当时不买迅驰笔记本啊！"

"还不是因为迅驰贵么。二爷，你老爸不是说给你买台IBM T40笔记本么？"

"甭提，IBM的保修政策改了，从香港带机器回来不划算啦，在内地保修一次就要800块！"王二好不懊恼。

"打住，说正事儿。你嫂子的耳机坏了，猪皮帮我查查有啥好的，不要线控的啊。"启哥翻个身接着说道。

"也帮我看看耳麦吧"，阿牛话一出口，坐在他床头的"王二爷"立刻来劲儿，阴阳怪气地说，"小样儿，为了和人语音聊天吧，还不买个摄像头？"

猪皮一本正经地说："如果是简单的听歌或聊天，一般二三十元的耳机、麦克风也凑合；如果是游戏迷和音乐发烧友，声音定位准确与否、音质好坏可就都要在意了。要讨好MM，当然要选择外观靓丽、做工精致的名牌啦，否则怎么送得出手？"

**猪皮特别提示：**"用于语音输入，麦克风的指向性设计和语音频段强化技术非常重要。"

## Plantronics Audio 90耳麦

参考价格：220元

Plantronics公司是有半个世纪历史的生产轻量级通信话务耳机与麦克风产品的专业厂商。Audio 90耳麦是其定位于多媒体及游戏应用的高档产品，半罩耳设计的耳罩用优质布料包裹，即便在夏天长时间打游戏或聆听音乐也不会觉得捂得难受。

Audio 90的麦克风进行了指向性优化设计，角度可自由调节，且拥有Plantronics的特有降噪技术，可有效减少噪声对声音输入的干扰。它的连线十分柔软，避免了因频繁弯曲缠绕导致导线折断；连线上还附带了一个音量调节器和麦克风开关。



## 蓝铂（Labtec）Elite-840耳麦套装

参考价格：180元

蓝铂目前是罗技旗下的品牌之一，后开放式设计的Elite-840耳机采用50mm耳机单元，外圈覆以舒适的天鹅绒耳罩，头带部分有第二条松紧带，可舒适地贴住头部（这对戴眼镜的用户非常有效）。Elite-840提



供了3米的信号线，给我们更大的活动空间。套装中的麦克风是迷你式设计，可贴在显示器上使用，不占地方且效果清晰。

## 森赛海尔MX500耳塞

参考价格：150元



MX500是森赛海尔面向消费类市场的旗舰耳塞产品，体积小、重量轻、易于驱动、音质佳，适合和随身听搭配聆听各种风格的音乐，150元左右的价格也比较平易近人。

## 创新HQ-65耳机

参考价格：48元

都说"便宜没好货"，但HQ-65却是个例外。它的30mm超薄震动膜单元能提供饱满、甜美的音频享受，低音表现有模有样。由于是开放式后兜设计，HQ-65戴起来对耳朵压力小，也利于感知外界声音，适合边走边听。散发着金属光泽的宝石蓝精致机壳堪称HQ-65的点睛之处，炫的同时还透着稳健成熟。除了零售，HQ-65也常被当作创新声卡、音箱的附赠品，所以市面上往往能买到拆分出来的"散装"货，性价比更高。

## 罗技VQQ

参考价格：280元

VQQ快看摄像头是罗技与腾讯公司合作出品的，其中的摄像头其实就是Quick Express（快看轻松版），采用10万像素的CMOS传感器。推荐VQQ的一个重要原因，是它附赠价值百元以上的Labtec Axis-320耳麦，是一套比较实惠的"网聊"方案。

### 备选产品：

**■创新WEBCAM NX Pro（参考价格：430元）**

30万像素，拍摄短片分辨率可达640×480，静态图片可达1024×768（插值）；通过旋转镜头可手动对焦，附件中还包括一个麦克风。

**猪皮特别提示：**摄像头的镜头是很多人忽视的问题，镜片材料主要有玻璃、塑胶、化合物这3种。一般来说玻璃镜片的通光系数大——好的镜头通光口径也会做得较大，对环境光的适应强，但价格往往也略高一筹；塑胶镜片的通光能力要差点，但价格便宜，被百元左右的摄像头普遍采用；化合物镜头市面上不常见。

市面上销售的摄像头采用CMOS传感器的占绝大多数，效果肯定比不上采用CCD传感器的，但性价比相当高。东英公司的网眼PC370采用37万像素的CCD传感器，拍摄效果很好，属于摄像头中的高档产品（约500元）。

如果是为了网聊，"Web-Tel"是目前公认最好的可视电话视频传输软件，能否支持这个软件自然也是衡量摄像头的重要标准之一。

# 第五幕

## 另类手表与闪盘



“哎，你们谁对电子手表比较熟悉，我觉得买个好玩的DC拉近距离是好主意，但送她个好看的电子表也不错，上自习的时候她时不时要问我几点来着，看来正缺这么个东西。斯沃琪和卡西欧的就暂且免了，太贵，人家可不是那种见钱眼开的浅薄女生。”王二说道。

“想买便宜的电子表，去天津的洋货市场啊，品种多，价格实惠。我倒是觉得，要想有特色，可以到鼓楼一带的游戏机专卖店看看那些《合金装备》、《生化危机》的主题手表，都是一对一对，八九十块。那儿的漂亮游戏周边真不少。”

“猪皮，现在是不是出了带闪盘功能的石英表啊。”

“嗯，现在闪存带特色功能的挺多；启哥你不会又要我搜这个吧，刚才的耳机我还没……”猪皮倚着被褥靠墙而坐，键指如飞，一句话还没说完就被QQ消息弹出的“滴滴”声打断了。

“不急不急，离情人节还有好几天么，等东西选好了，你陪哥哥们跑一趟中关村呀。”能这么蹬鼻子上脸的自然还是王二爷。

猪皮说：“没问题，顺便蹭你一顿饭就得了。要说闪盘现在真是越来越普及，产品同质化现象也越来越普遍，如果选择它作为礼物，自然要找有特色的。但闪盘再精致，‘空空如也’地送过去恐怕也不足以表达心意，你有64～128MB的空间可操作呢。”

### 旅之星闪盘手表（闪存+MP3+录音笔+手表）

参考价格：128MB/870元



它的外观是一款典雅的石英表，采用原装瑞士机芯，配置高硬度的水晶玻璃表面，表侧小巧的USB接口处带有防水胶接口。功能丰富和便携性强是它最大的特点。作为闪存，这块“表”的传输率可达1000kB/s读取和920kB/s写入，且是无驱型；它支持5小时以上的连续录音。旅之星的闪盘手表有多款，设计上与之异曲同工的还有LAKS的系列产品等。

### 朗科可视优盘

参考价格：128MB/860元

朗科前不久推出的“可视优盘”能通过液晶屏浏览闪盘信息，它能显示的静态信息包括用户信息、闪盘容量，动态信息则包括读写时的动态容量、读写操作过程等。它的读写速度高达1MB/s和600kB/s以上；液晶屏也赋予了用户表现自我个性的平台，通过软件我们可以自己编辑各种屏保动画和滚动文字信息。

### 美达“海神”防水随盘

参考价格：64MB/280元

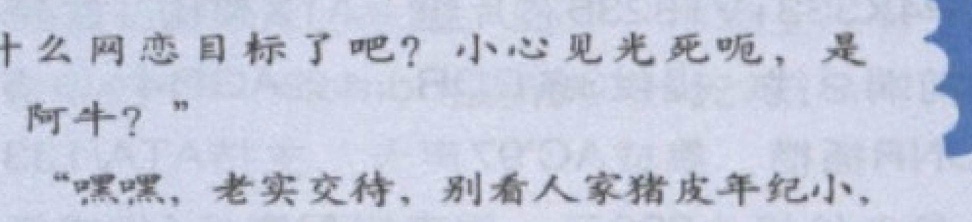



“海神”随盘的设计思路主要是针对雨淋、水浸这样的突发性数据灾难；通过独创的三防系统，它的整个电路部分不易受到水、静电、污泥、灰尘的伤害，外壳的抗冲击能力也很强。“海神”集成的应用功能很丰富，虽然外观不起眼，但“皮实”的特点还是很突出的。

与“海神”设计思路相近的还有一款威刚新推出的“JOGR”U盘，它采用特殊防水橡胶材料外壳，炫彩的流线运动造型，防水抗震，且采用USB 2.0接口……

# 尾声

## 猪皮的心意



静了一会儿，大概是依然没有睡意的王二又挑起了话题，“猪皮为我们当了半天参谋，你自己打算怎么过情人节啊？最近看你经常神秘兮兮地半夜上网，不会是也有了什么网恋目标了吧？小心见光死呃，是吧，阿牛？”

“嘿嘿，老实交待，别看人家猪皮年纪小，掉进咱们214这个大染缸，肯定是青出于蓝而胜于蓝了。”

突然，宿舍里最后一片光亮就此熄灭。“得，没电了”，猪皮将笔记本“咔哒”一声合上，小心翼翼地收进包里，摸索着在床头挂好。依例，卧谈会也该到此结束了。整理床铺的同时，他仿佛自顾自地说：“我有个高中同学，去年留学去了加拿大，她那里上网不是很方便，加上时差，只有半夜我们才能偶尔聊上几句……还要多谢二哥无偿提供联通彩e卡啊！”

躺下后猪皮接着说道：“前天不是买了个DVD刻录机么，这些天我正在整理各种常用的软件、她爱听的MP3、好玩的小游戏、Flash MTV还有我攒的电子书、学习资料什么的，打算给她刻成光盘，下周她回国探亲正好能带回去。”停了片刻，他又说：“我倒是觉得，送什么东西并不是关键，也不是非赶着那天，自己有份诚心才是最重要的，你们说是不是？”

听完这段，所有的人都沉静下来。一向号称“出手大方”的王二爷不声不响地爬上了铺位，和衣躺下，仿佛若有所思。启哥呢？有一阵儿没吱声了，许是早睡着了吧……

**编者注：本文中产品价格和规格如有变化，请以相关厂商和各地正规代理商/经销商公布的最新信息为准。文中产品评价均为作者个人观点，仅作参考。** P



# 挑肥拣瘦买电脑

## 近期低价配件大导购

■四川 老菜

“少花钱多办事”是绝大多数DIY爱好者追求的目标。怎样才能从品牌林立、型号众多的电脑配件市场上买到价廉物美的产品呢？闲话少说，请往下瞧。

## 主板

现在的主板性能越来越强，功能越来越多，要组装一台性价比不错的电脑，主板的选择是关键。

编者注：限于篇幅，一些技术背景和选购知识请参看2004年第1期《看做工选电脑》一文及本刊以前刊登的相关文章。

### 1 P4平台

目前的P4平台上800MHz FSB已成为主流，而533MHz FSB平台在短时期内也难以淘汰。

#### 533MHz主板的低价之选

目前大多数厂商已逐步开始停产400MHz平台的主板（采用i845D等芯片组），而转向更主流的800MHz及553MHz平台。533MHz P4平台上有多款芯片组，包括i845E/845PE、i845G/GE、VIA P4X333/400；SiS645/648等，下面我们就推荐几款较有代表性的低价产品。

**●三帝P333AU主板**

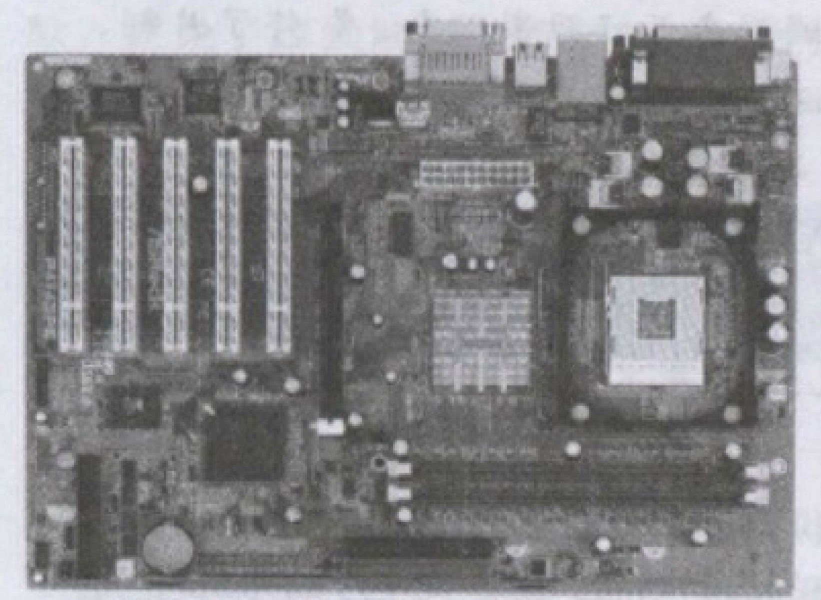
采用VIA P4X333+VT8235芯片组，ATX架构，支持400/533MHz前端总线，提供3条DDR、1条AGP 4×、5条PCI和1条CNR插槽，集成AC'97声卡；支持ATA/133和USB 2.0。参考价格为299元，用来搭配赛扬4代或低频P4处理器都比较划算。

**●双敏UP4XN主板**

采用P4X400+VT8235芯片组，支持533MHz前端总线、DDR400和AGP 8×，板载ALC655 6声道音频芯片，提供了10/100M网卡。**参考价格：410元。**

**●百时通8IXPE主板**

采用i845PE+ICH4芯片组，提供2个内存槽（支持DDR333）、6个PCI、1个AGP，集成AC'97声卡。参考报价为499元，与一些4XX元左右的i845D主板相比还是比较划算的。



做工优良的华擎P4I45PE主板。

此外在480～490元的价位上，还有华擎P4I45PE、天虹845PE等主板可供选择。

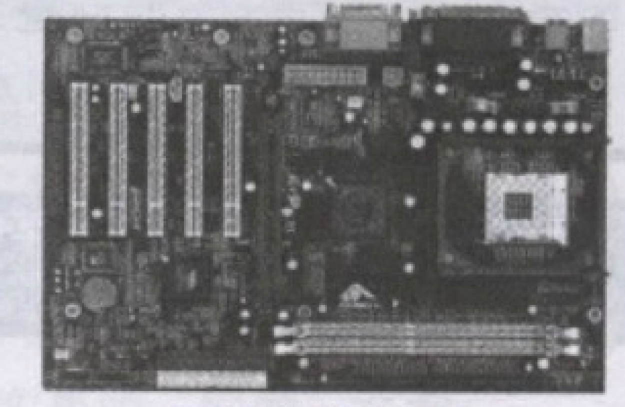
低价并不就等于劣质，大多数低价主板之所以能卖低价，主要有以下几个原因：品牌影响力较小，低价策略是其吸引用户的主要方式；厂商主动让利，以期依靠大销量占领市场；相对6－8层板的产品，采用较廉价的4层PCB生产；取消了一些对低端用户不实用的元器件和功能，如CNR插槽、RAID、千兆网卡等。

#### 主流的800MHz主板低价之选

目前中低端800MHz平台上主要有Intel的i865PE、i848P及VIA的PT800芯片组等可选。与i865PE相比，i848P、PT800主板不支持双通道DDR。

**●冠盟PT800主板**

采用威盛PT800+V8235芯片组，支持DDR400内存、800MHz前端总线及AGP 8×，但不支持SATA硬盘。参考报价399元，可称得上是最廉价的800MHz主板。



冠盟PT800主板

**●华擎P4VT8主板**

采用PT800+VT8237芯片组，支持800MHz前端总线和DDR400内存，采用标准ATX板形，提供5个PCI、3条DIMM槽和1个AGP 8×槽，还提供了2组SATA硬盘接口，具有较好的扩展性；板载6声道音效芯片和10M/100M网卡。**参考报价：440元。**

**●顶星TM848P主板**

采用i848P+ICH5的组合，支持800MHz FSB P4、单通道DDR400、AGP 8×和SATA设备，具备4个PCI插槽，集成AD1980的音效芯片，支持5.1声道音效输出。**参考报价：499元。**

**●奥美嘉A-M6PE主板**

采用i865PE+ICH5芯片组，集成ALC650 6声道音效芯片，提供1个AGP 8×、6个PCI、8个USB 2.0接口、

2个IDE接口及2个DDR内存槽。参考报价：580元。

●盈通雪狐Y865PE-S主板

同样使用i865PE芯片组，提供两个SATA硬盘接口，参考报价为599元。

## 2 Athlon XP平台

AMD的Athlon XP和Duron处理器的性价比比Intel的同档次CPU更好，所以选购这一平台来组装高性能家用电脑的用户也大有人在。目前市场上比较主流的Athlon XP平台芯片组有KT400A/KT600、nForce2等。

●捷波J-V400A MAX主板

采用KT400A+VT8235芯片组，支持333MHz前端总线、DDR400内存；提供了1条AGP 8×槽、6条PCI和3条内存插槽，支持USB 2.0、SATA及IEEE 1394接口；内建10M/100M自适应网卡和AC'97声卡。参考售价：490元。备选：双敏UK400AN主板（490元）。

●承启7NJL4主板

采用不集成图形核心的nForce2 Ultra 400北桥及MCP南桥芯片，支持400MHz FSB、双通道DDR400、AGP 8×及USB 2.0。主板提供了5条PCI、1条AGP 8×和3条DIMM内存插槽，集成Cmedia 9739A音效芯片，并板载10/100M网卡。参考报价：550元。

●映泰M7VIT Grand主板

采用VIA KT600+VT8237芯片组，支持两个SATA接口，提供5个PCI、1条AGP 8×、2个DDR内存槽和1个CNR插槽，集成CMI9739A 6声道音效芯片和VT6103网卡。参考报价：590元。备选：硕泰克KT600-C主板（599元）。

# 光驱和刻录机

就目前来说，选购光驱有两大要诀：首选保换时间长的产品，一年保换最好；其次，对于只读光驱来说，拿几张其他光驱读起来很费力的不同规格“烂碟”，选购时亲自试验一下其读盘效果。

## 1 CD-ROM光驱

目前52速CD光驱价位多在170～200元左右，其中价格较有吸引力的是光存储大厂建兴的52×桔狐狸CD-ROM，它采用双悬浮减震技术、自动降速功能，且提供一年保换，报价为160元。

## 2 DVD-ROM光驱

目前16速DVD光驱普遍在290～350元左右，其中报价290元的有先锋DVD-121A（256kB缓存）、明基DVP1650S、LG 16×DVD（512kB缓存/可垂直安装）和三星金将军白金版（512kB缓存/一年保换）等，而价格最低的是建兴的16×金狐狸DVD-ROM（512kB缓存、一年保换），报价为270元。

## 3 CD-RW刻录机

目前最便宜的品牌CD-RW刻录机是志美的“V驰52X”52速刻录机，支持52×（读）24×（CD-RW刻录）52×（CD-R刻录）和Exac Link防刻死技术，参考报价为288元。

## 4 Combo光驱

目前市场上常见的Combo光驱主要有48速和52速两种，其中48速的产品较便宜。对于高倍速光存储设备而言，在价格差距较大的情况下，不用考虑这4速的差距，本着“选低不选高”的原则，优选相对“低速”的产品。目前美达有一款48× Combo（48×写入、24×复写和16×DVD读取），报价为388元，与52× Combo的价格有近100元的差距。此外，市场上还有一些报价在400元内的Combo光驱，如台电的48× Combo报价为399元等。

## 5 DVD刻录机

DVD刻录机降入千元内已有一段时间了，其中最具代表的就是台电的“女娲”4倍速DVD刻录机。

●台电女娲4倍速DVD刻录机

女娲4倍速DVD±RW刻录机支持的格式相当丰富：包括DVD±R最大4速刻录，DVD±RW最大2速刻录，CD-R最大40速刻录，CD-RW最大24速刻录，读取DVD的速度是12速，CD读取速度是40速，且具备Justlink防刻死技术。参考报价：999元。

●美达4倍速DVD±RW刻录机

参见本期“新品初评”栏目相关评测，参考报价：988元。

# 显卡

近两年来，ATI和NVIDIA的显示芯片每年都更新若干型号，让普通用户无所适从，造成许多选择上的盲目性。500～1000元的显卡是目前玩家选择的主流，低于400元和只支持DX7的显卡在此就不推荐了。笔者个人认为，400元以下的独立显卡性价比并不高，选择这类显卡装机，还不如干脆选择带AGP插槽的低价整

合主板先用着，待到FX 5600/9600档次的显卡降到500元左右再升级也不迟。

目前主流支持DX9的显卡有ATI的RADEON 9600/9800系列，NVIDIA的GeForceFX 5200/5600/5700/5900系列等。其中FX 5200的性能偏弱，许多64位显存的FX 5200性能还远不如MX440-8×，对大多数游戏玩家而言，FX 5200显卡目前的性价比实在一般。所以我们推荐用户考虑GeForce4 Ti4200系列和RADEON 9100系列（DX8显卡）、GeForceFX 5600系列和R9600系列（DX9显卡）等。

**编者注：**关于中低端显卡的性能比较，请参考本刊2004年第02期刊登的显卡评测专题及本期“新品初评”栏目相关文章。

## 1 Ti4200系列

作为DX8时代的高性价比显卡代表，GeForce4 Ti4200在市场上越来越少见，要采购的话得抓紧时间了。Ti4200有128MB、64MB等版本，其中64MB版本的标准频率为250/500MHz（核心/显存）。

### ●盈通G9420 8X黑珍珠豪华版64MB显卡

采用Ti4200-8X芯片，具备CRT+TV-OUT接口，**参考价为688元。**

### ●翔升Ti4200-8X显卡

配备64MB/128bit DDR显存，**参考价为699元。**

## 2 FX 5600系列

GeForceFX 5600标配为128bit DDR显存，显存带宽为11.2GB/s，支持最大显存为256MB；像素流水线方面FX 5600只有4条，是FX 5800的一半。FX 5600是DX8时代主流显卡GeForce4 Ti4200的有力替代者，这一系列性能由高到低有以下版本：FX 5600 Ultra（包括频率更高的B-Step版）、FX 5600、FX 5600 XT等。

### ●翔升FX5600/64MB DDR（128bit）

采用FX 5600芯片，64MB显存，AGP 8×，**参考价748元。**

### ●铭瑄极光FX 5600 XT黄金版（64MB DDR）

采用FX 5600 XT芯片，AGP 8×，128MB 128bit（4ns）显存，**参考价699元。**

### ●耕升雪狐5600DT 64MB超级白金版

采用FX 5600 XT芯片，64MB 128bit显存（2.8ns），AGP 8×，**参考价799元。**

### ●昂达闪电8560 Ultra显卡

采用FX 5600 Ultra芯片，64MB 2.5ns 128bit显存，**参考价899元。**

**特别推荐：**耕升火狐5700DT红缨版。它采用GeForceFX 5700核心，公版PCB，128MB，128bit的显存规格，提供VGA/DVI/TV-OUT三种接口。**参考报价为999元。**

影响显卡性能最关键的两个因素，是显卡的核心（频率）和显存（频率和带宽），其中显存带宽（计算方式为“（位宽×频率×2）÷8”）缩水将严重影响显卡的整体性能。例如显存标准位宽是128bit（位）的显卡，如果采用64Bit显存的话，性能可能会降低近一半。实际选购显卡时，大家看看显存上是否有16或32字样，再乘以显存的颗数，就知道显存位宽是64位还是128位的了。例如一款FX 5600 XT显卡采用的显存芯片上有16字样，就表明该显存颗粒的位宽是16bit，再用16乘以显卡上的显存颗数（4颗还是8颗），就知道显存是64位还是128位的了。这点大家在选购显卡时千万要注意，以免花了钱却买到不称心的产品。

## 3 RADEON 9100

RADEON 9100的核心频率为250MHz，支持AGP 4×，完全支持DX8.1。现在R9100显卡约在400～500元左右，性能比MX440 SE/8×、R9200/9200SE、FX5200（64位）等低端显卡更具吸引力，只是它目前也和Ti4200一样面临淡出市场的问题。

### ●万丽R9100/64D-VIVO

采用64MB 128bit DDR显存（200MHz），提供VGA+DVI+TV接口，**参考价480元。**

### ●昂达雷霆9100 Pro

采用64MB 128bit DDR显存（200MHz），**参考价549元。**

## 4 RADEON 9600系列

RADEON 9600有标准版和Pro版两种主要规格，前者频率为400/600MHz（核心/显存），后者频率为325/400MHz（核心/显存），性能和价格有较大差别。此外，市场上还有一种RADEON 9600 SE显卡，可看做是R9600的64bit显存版，性能有较大折扣。

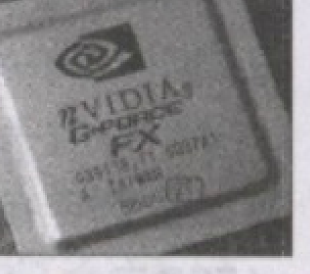
### ●盈通R9600显卡

64MB 128bit显存，AGP 8×，提供VGA+DVI+TV接口，**参考价799元。**

### ●迪兰恒进镭姬杀手9600显卡

采用R9600芯片，128位128MB DDR显存，VGA+DVI+TV接口，AGP 8×，**参考价899元。**

两种“XT”显卡——前段时间ATI和NVIDIA都推出了各自的XT显卡，对于RADEON 9600 XT和9800 XT而言，“XT”代表着它们的规格和性能相对RADEON 9600/9800有所提高；而对GeForceFX 5600 XT而言，“XT”则意味着其性能比GeForceFX 5600要低。与FX 5600相比，FX 5600 XT引入了对64bit位显存的支持，这可使其成本更低，但性能也必将大幅降低。



## 5 PCI规格的3D显卡

虽然目前AGP插槽已成为标准配置，但仍有不少用户使用没有AGP插槽的整合主板，如i810/i810E/i810T和MVP4主板等，其整合显卡的3D性能有限，玩3D游戏很不爽。要想对这些电脑进行显示性能方面的升级，除更换一块带AGP插槽的主板（一般也需要换CPU了）外，升级为更好性能的PCI显卡也是选择之一。

**●双敏速配7917PCI**

速配7917PCI采用GeForce4 MX440芯片，PCI接口，板载64MB 128bit DDR显存（400MHz），适合升级用户选择，**参考价格为470元。**

# 显示器

个人用户选择低价纯平显示器时，可本着如下几个选购原则进行：其一，够用就好，17英寸纯平显示器的最佳分辨率为1024×768，更高的分辨率很少用到，所以对一般家庭用户来说，110MHz带宽的产品就能满足绝大多数场合的要求；其二，现场试用，选购时应多看看该显示器在白色底色和其最高分辨率/刷新率下，显示效果是否存在偏色、暗斑、重影、散焦、波纹干扰等现象，特别是文本文件显示效果是否清晰分明；其三，首选免费保换/保修期长的产品，并挑选规模较大的商家，以获得较好的售后服务。

## 1 CRT纯平显示器（17英寸）

**●990元价位——LG T710S**

LG T710S采用了LG短管，白、蓝搭配外壳，最佳分辨率为1024×768/85Hz，带宽为110MHz，通过MPR-II认证，**参考价为990元。**


飞利浦107S5

**备选：明基77G（980元）、三星743DF（990元）、飞利浦107S5（990元）等。**

**●890元价位——EMC IZ-772NS**

EMC IZ-772NS是17英寸纯平，最佳分辨率为1024×768/85Hz，带宽110MHz，通过了MPR-II认证，**参考价为888元。**

**备选：冠捷7KLR-1（899元）、TCL MF707（898元）、CTX EX710U（898元）等。**

**●“珑管”的低价之选——三菱Plus 73**

三菱Plus 73是一款17英寸纯平，采用三菱钻石珑显像管，最佳分辨率为1024×768/85Hz，带宽146MHz，通过了TCO'99认证，**参考价为1399元。**

**“钻石珑M2（*平方单位）纯平管”显示器备选：明基K771（1399元）、雅美达AM772DF（带宽110MHz、TCO'99认证，1299元）、梦想家X650（带宽203MHz，1299元）等。**

## 2 液晶显示器

**个人选购液晶显示器时主要应注意以下3点：其一，信号响应时间越短的产品越好，这样玩游戏或看视频时才不会出现明显的图像拖尾、“鬼影”等现象，目前大多数LCD的响应时间在16～40ms之间，大家应首选25ms以内的产品；其二，对于一般家用，水平可视角度在120°以上的产品即能满足需求；其三，在亮度方面，LCD相对于CRT有着先天优势，200nits（流明）以上亮度、300：1以上对比度的产品家用已足矣，不用盲目追求高亮度和高对比度（有时商家也会虚标这些指标），而更应看重整个液晶屏的亮度是否均匀。**

**编者注：有关LCD信号响应时间等指标的知识，请参考本期“新品初评”栏目相关文章。**

### 15英寸LCD

目前市场上的15英寸LCD价格多在2000元以上，购买低价LCD时我们推荐大家首选知名厂商的产品。比如LG L1510M（对比度350：1、亮度250流明、响应时间22ms、内置音箱），参考价格为2499元；三星151S（对比度330：1、亮度250流明），参考价2500元；飞利浦150B3（对比度400：1、亮度250流明），参考价2600元。

### 17英寸LCD

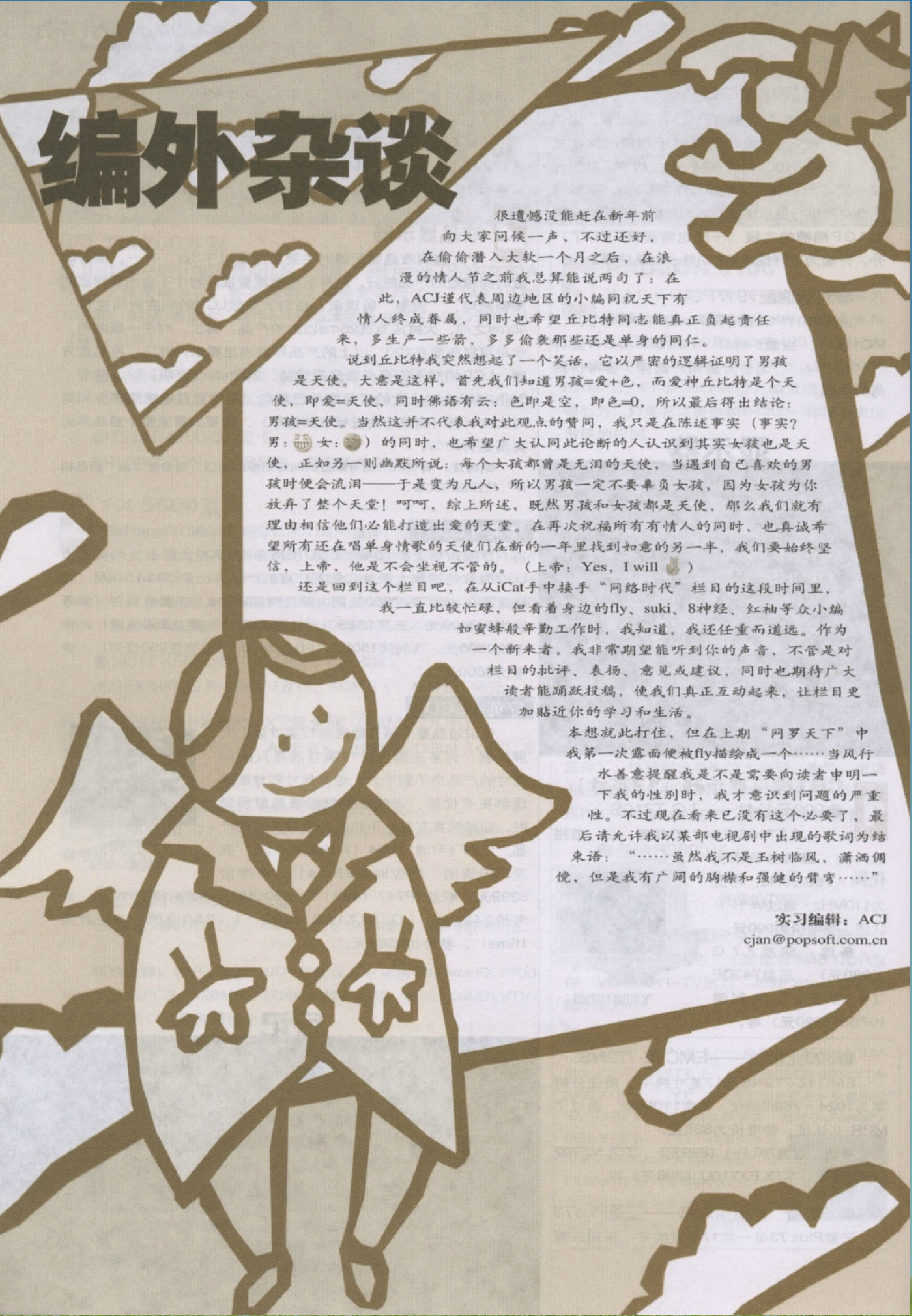
目前液晶显示器开始在向17英寸以上大屏发展，许多主流低价17英寸液晶只比15英寸的产品贵不到千元，但其尺寸和性能表现都更有优势，因此选择低价液晶显示器时，如果预算充足，不妨多考虑17英寸的产品。比如飞利浦170S4（对比度400：1、亮度260流明、响应时间25ms），参考价3399元；明基FP747（400：1、250流明、响应时间16ms），参考价3499元；LG L1715S（500：1、250流明、响应时间16ms），参考价3588元。


飞利浦170S4

# 后记

由于CPU、硬盘等配件的生产厂商较少，价格较透明，就不再一一介绍。而对于音箱、机箱、电源、键盘这样的配件而言，笔者更相信“一分钱一分货”的道理，所以刻意推荐低价产品并不合适。总之，通过我们上面的介绍，你一定对市场里性价比不错的低价配件产品有更直观的了解了吧。相信再入市场，你一定能轻松找到满意的、价廉物美的配件，来组装或升级你的“爱机”。

编者注：配件市场瞬息万变，本文中产品价格和规格如有变化，请以相关厂商和各地正规代理商/经销商公布的最新信息为准。P



# 编外杂谈

很遗憾没能赶在新年前向大家问候一声，不过还好，在偷偷潜入大软一个月之后，在浪漫的情人节之前我总算能说两句了：在此，ACJ谨代表周边地区的小编同祝天下有情人终成眷属，同时也希望丘比特同志能真正负起责任来，多生产一些箭，多多偷袭那些还是单身的同仁。

说到丘比特我突然想起了一个笑话，它以严密的逻辑证明了男孩是天使。大意是这样，首先我们知道男孩=爱+色，而爱神丘比特是个天使，即爱=天使，同时佛语有云：色即是空，即色=0，所以最后得出结论：男孩=天使。当然这并不代表我对此观点的赞同，我只是在陈述事实（事实？男：😁 女：😒）的同时，也希望广大认同此论断的人认识到其实女孩也是天使，正如另一则幽默所说：每个女孩都曾是无泪的天使，当遇到自己喜欢的男孩时便会流泪——于是变为凡人，所以男孩一定不要辜负女孩，因为女孩为你放弃了整个天堂！呵呵，综上所述，既然男孩和女孩都是天使，那么我们就有理由相信他们必能打造出爱的天堂。在再次祝福所有有情人的同时，也真诚希望所有还在唱单身情歌的天使们在新的一年里找到如意的另一半，我们要始终坚信，上帝，他是不会坐视不管的。（上帝：Yes，I will ✌）

还是回到这个栏目吧，在从iCat手中接手"网络时代"栏目的这段时间里，我一直比较忙碌，但看着身边的fly、suki、8神经、红袖等众小编如蜜蜂般辛勤工作时，我知道，我还任重而道远。作为一个新来者，我非常期望能听到你的声音，不管是对栏目的批评、表扬、意见或建议，同时也期待广大读者能踊跃投稿，使我们真正互动起来，让栏目更加贴近你的学习和生活。

本想就此打住，但在上期"网罗天下"中我第一次露面便被fly描绘成一个……当风行水善意提醒我是不是需要向读者申明一下我的性别时，我才意识到问题的严重性。不过现在看来已没有这个必要了，最后请允许我以某部电视剧中出现的歌词为结束语："……虽然我不是玉树临风，潇洒倜傥，但是我有广阔的胸襟和强健的臂弯……"

实习编辑：ACJ
cjan@popsoft.com.cn




■Simple Palace工作室

我们知道，很多中小企业面临的一个重要问题就是客户关系管理。如何管理成千上万的客户信息，并从中找到潜在的商业价值，对企业的发展非常关键，因此CRM（Customer Relation Management，客户关系管理）的理念应运而生。不过，CRM的含义远不只如此，我们也可以利用它来管理自己或朋友的个人档案甚至是家庭帐目。有了前几期的知识，我们就可轻松解决PHP的相关问题。这一期中我们将以一个专业案例，应用PHP来建设一个免费实用的CRM系统，助你快速掌握解决专业问题的一般方法。

## 一、软件包的下载与系统的准备

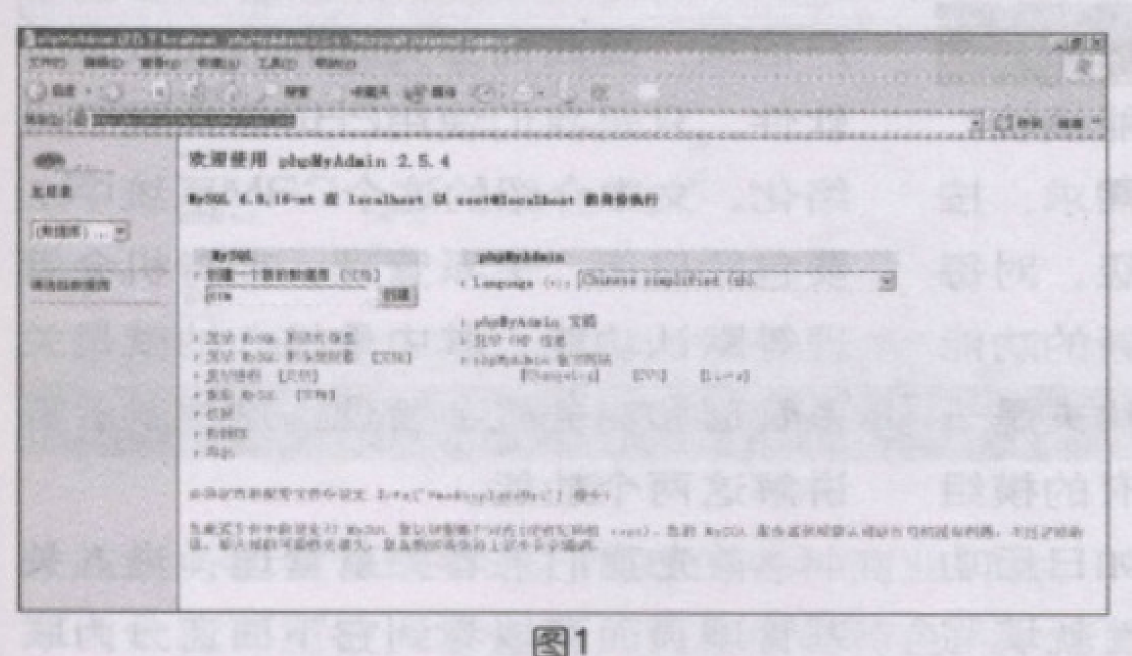
在这里我们选择一个适合中国用户的免费CRM软件，名叫GuanxiCRM，官方网站是http://www.guanxicrm.com。它采用比较流行的PHP+MySQL的B/S软件模式，可让使用者在任何地方都能访问自己的CRM系统。它的下载地址是http://prdownloads.sourceforge.net/guanxicrm/guanxicrm_0.9.1.tar.gz?download，大小为1.60MB。

我们把下载的压缩文件解压到Apache安装目录下，比如笔者解压到了D:\Apache Group\Apache2\htdocs\crm（这可能和你安装Apache的位置不同，具体请参看本刊2003年24期的Apache与PHP安装）。

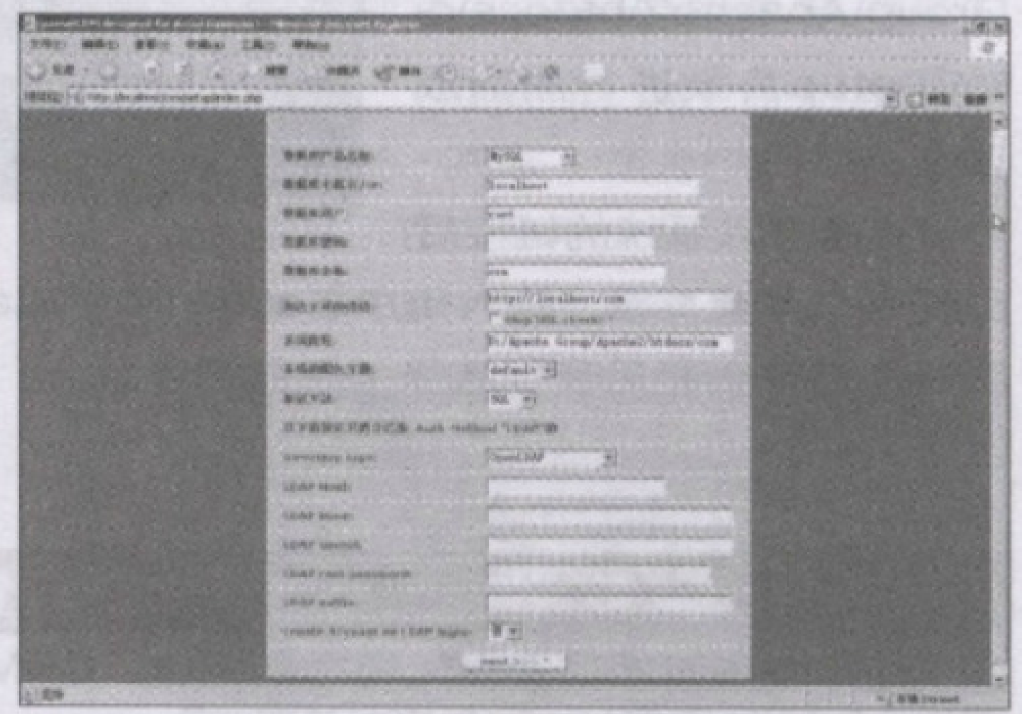
**注意：**

1.因为软件上的一些问题，在使用IE浏览网页时对中文的支持不是很好，所以我们需要把Apache默认的输出字符集改为GB2312。打开Apache的安装目录，编辑conf/httpd.conf文件，然后查找字符串“AddDefaultCharset”，然后将它后面的赋值由“ISO-8859-1”改为“GB2312”，保存文件后重新启动Apache服务即可。

2.GuanxiCRM使用MySQL数据库，因此我们要事先建立一个给系统使用的数据库，我给它起名CRM。使用PHPMyAdmin（大家可以参考2003年24期中的介绍），访问http://localhost/phpMyAdmin/index.php创建一个名为CRM的数据库（图1）。


图1

准备工作做好了，我们开始安装CRM系统。首先使用浏览器访问http://localhost/crm，在出现的提示界面中点击链接Setup进入安装界面。首先选择语言类型，当然是选择简体中文（Chinese Simplified）了，点击“OK”按钮进入系统配置页面，在这里要设置系统使用数据库的相关配置信息。首先选择数据库产品名称，点开下拉框，可以看到这个系统支持很多数据库。由于我们准备选用最经典流行的组合：Apache+PHP+MySQL，所以这里选


图2

择数据库产品的名称为MySQL，然后在数据库主机名/IP处填写Localhost，在数据库用户中填写Root，数据库密码可空着不填。数据库名称填写刚才我们使用PHPMyAdmin建立的数据库CRM。然后根据自己的系统配置，检查“到达主页的链接”和“系统路径”两项的填写是否正确。本例分别为“http://localhost/crm”和“D:/Apache Group/Apache2/htdocs/crm”。系统配色方案选择默认，注意验证方法要选择SQL（图2）。

点击“Next”进入模块选择页面，基本模块总共有网站管理、行事

历、关系管理等（图3）。

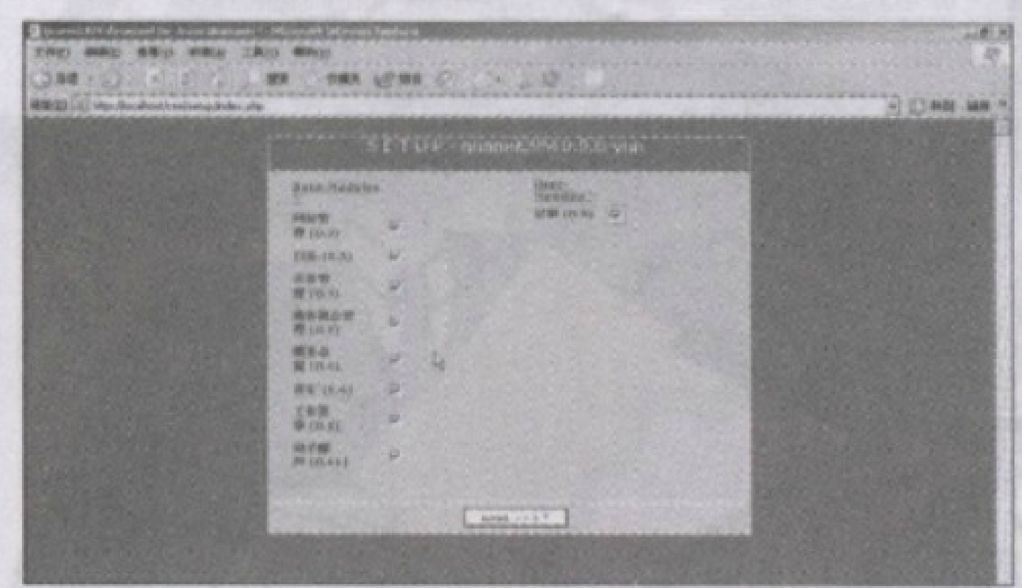


图3

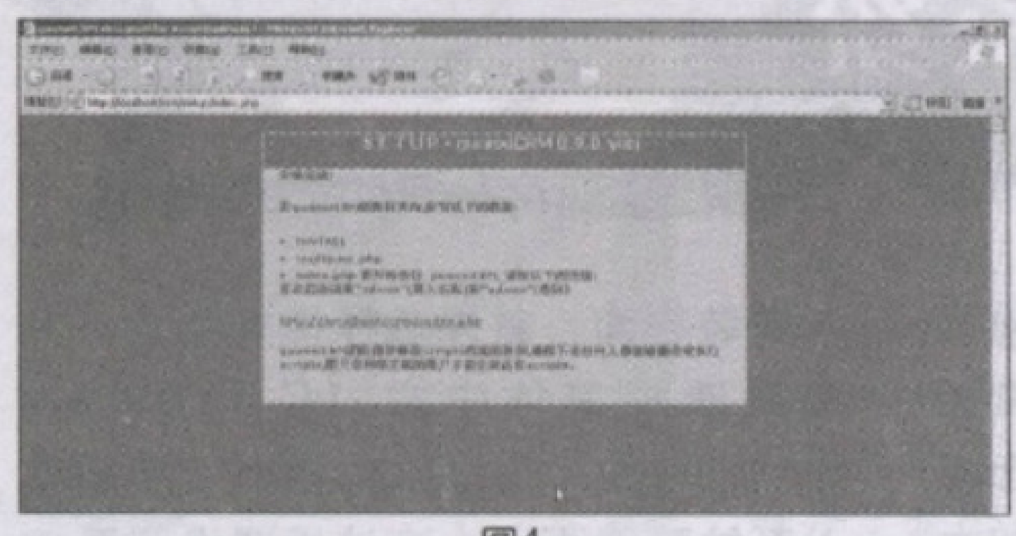


图4

**小提示：**什么是“行事历”呢？通过认真查找，我们可以找到一个汉英的对应文件，位置在D：\Apache Group\Apache2\htdocs\crm\modules\general\lang_navi.zh_cn。里面是中文和英文的对照，你会发现“行事历”原来是Calendar，就是日历的意思。

这里我们把所有的模块都选择上，然后点击“Next”按钮进入安装结束页面（图4），它会提示你再进行一些检查，并且告诉你默认的用户名和密码分别为admin和admin，同时它提出一个防止别人运行这个安装程序的安全问题。我们可以在安装成功后将D：\Apache Group\Apache2\htdocs\crm\setup目录进行删除或改名。

图5

点击进入系统的链接后出现一个登录页面，输入用户名admin和密码admin，语言再次选择简体中文，同时为了安全起见我们选择“限制IP地址”。点击“登入”按钮就可以进入系统了（图5）。

## 二、安全设置

应用不是问题，安全问题才是关键。CRM环境搭建完成之后，我们就要对它进行安全设置了，最为关键的是修改默认的管理员密码。选择页面上方功能导航栏中的“网站管理”，然后在二级导航中选择“用户管理人”，用户管理人当然就是管理员了。进入用户管理后，可以看到系统默认的两个用户，一个是admin，另一个是user，点击介绍信息后面的编辑链接即可修改用户的描述信息和密码。

## 三、配置与使用

首先熟悉一下“模组管理”，这里面显示了目前系统所具有的功能模块，其实这也正是本系统最具特色的地方。你可在使用过程中根据自己的需求，按照标准自己进行开发，然后添加到现有的系统中，对系统进行扩展升级。对每一个模组都可以进行编辑和删除，其中的“新增模组”可以帮你添加新的功能模块，点击进入可看到其模组名称、模组资料夹等属性。其中模组资料夹是一个关键属性，它指定了新扩展功能程序文件存放的位置。系统规定所有的模组程序文件都放在CRM系统下的Modules目录下，各自成一个目录。比如日历功能就存放在Modules/Calendar下，那么日历功能的模组资料夹属性就填写Calendar。

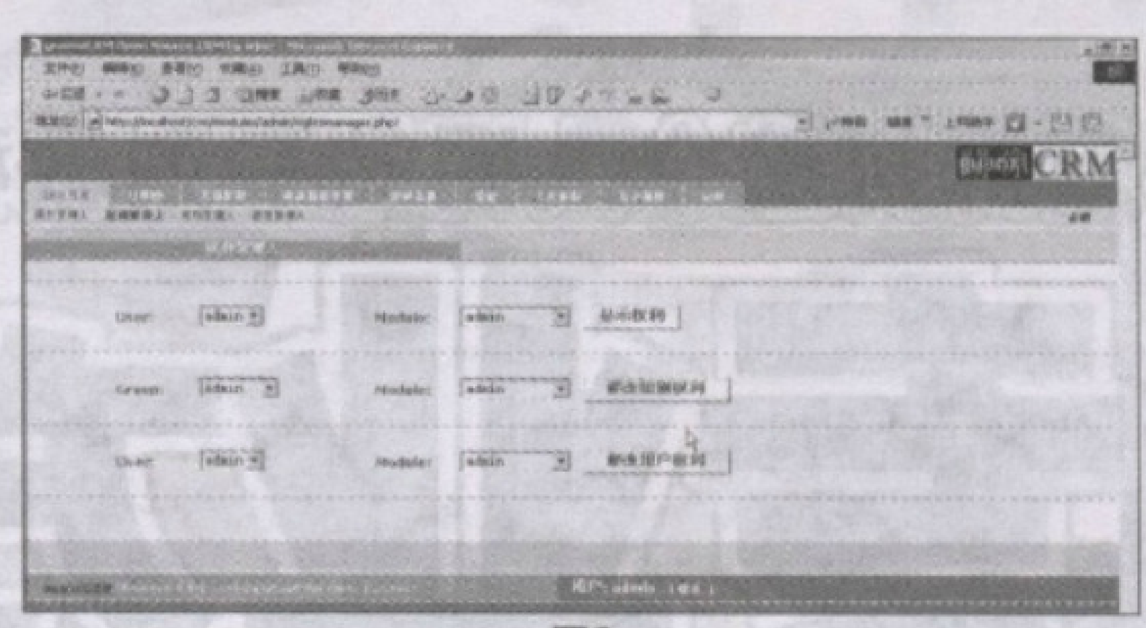


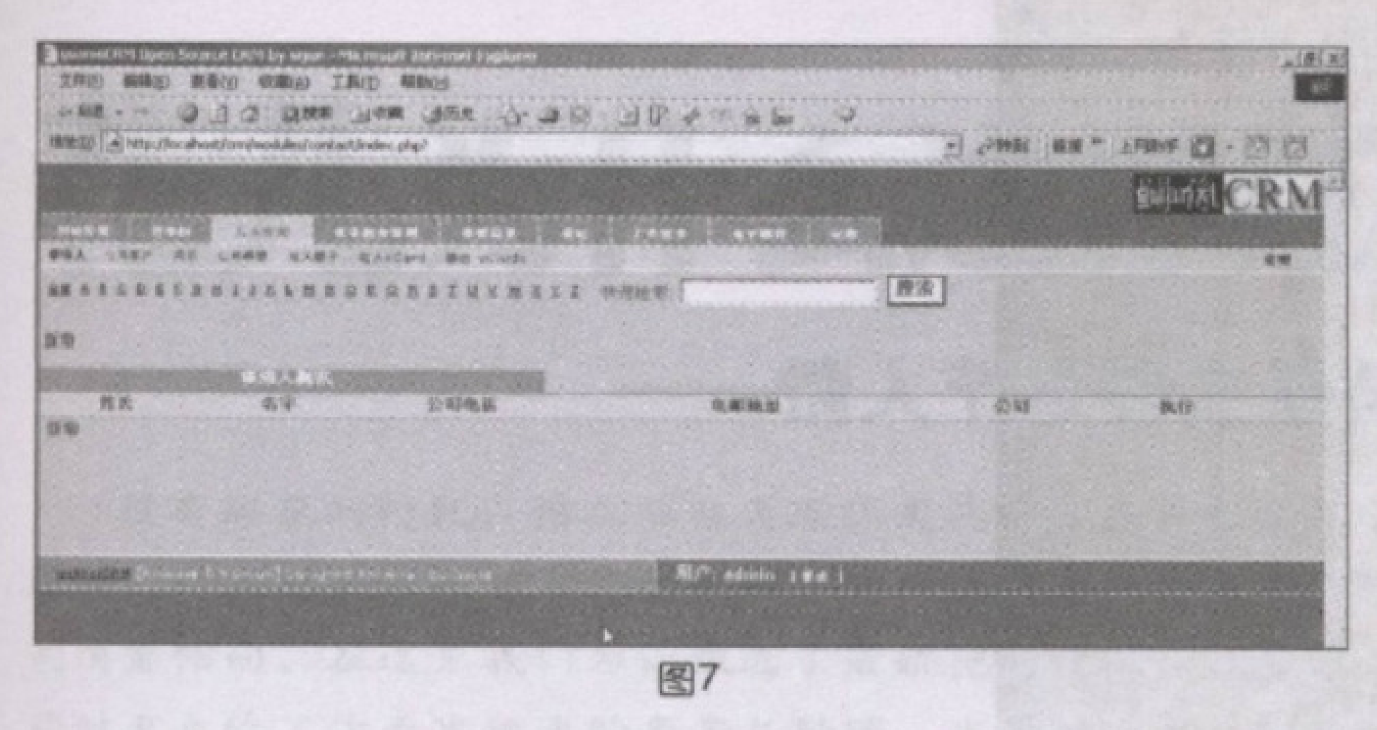
图6

“组别管理”定义了系统中所具有的组，可在每个组里添加属于这个组的用户，同时一个用户可以属于多个组。

最后就是“权限管理”了，它实际上是组别、用户与模组的一种权限对应，包括读取、写入、删除等。第一部分是查看某个用户对某个模组的权限设置；第二部分是修改某个组别对某个模组的权限设置；第三部分是修改某个用户对某个模组的权限设置（图6）。这里举一个实例来说明，比如我们新加入一个名为Normal_user的用户，属于Default组，这是我们在权限管理的第一部分，选择用户Normal_user，模组Calendar，点击“显示权利”按钮会看到这个用户还没有针对Calendar模组的权限。如果我们想让这个用户使用Calendar模组，就在第三部分中选择用户Normal_user、模组Calendar，点击“修改用户权利”按钮。在出现的页面中，系统自动认定为新增用户权利，其中所有的选择都选“是”，这样Normal_user用户对模组Calendar就具有完全的使用权限。

熟悉了整个系统的管理功能后，我们应该关注一下系统的业务功能。CRM系统说到底是一个为企业管理客户信息、提高商业关系和办公效率的软件，只是我们使用PHP来实现了网络化。文中介绍的这个CRM系统中主要包括日历、关系管理、商务机会管理等默认功能，其中最核心的就是关系管理和商务机会管理，这里就着重讲解这两个功能。

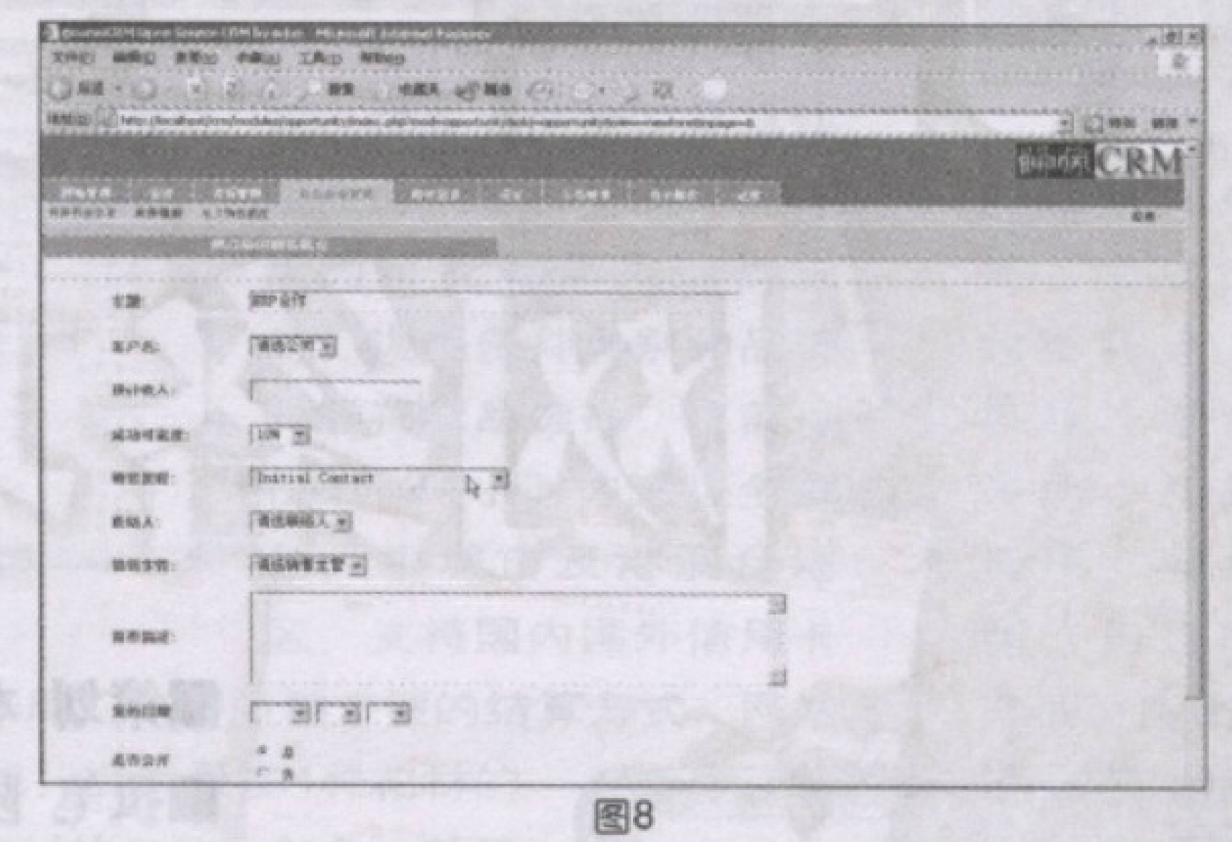
首先我们来看关系管理，进入关系管理页面可以看到它下面还分为联


图7

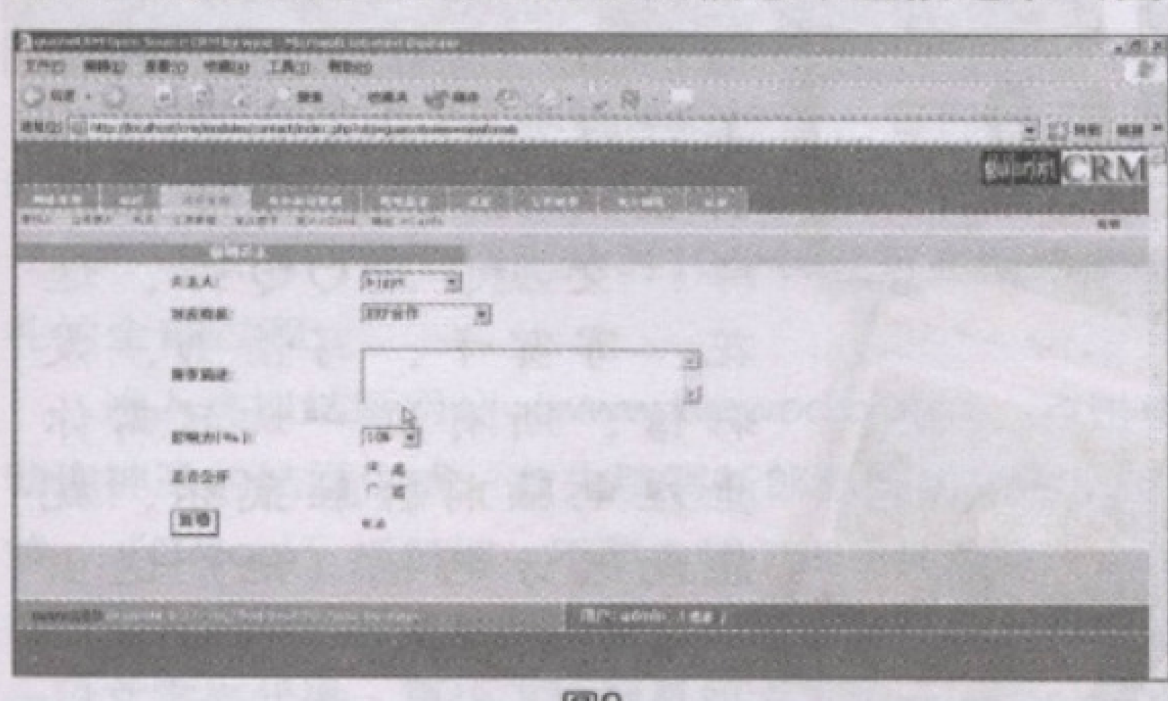
络人、公司客户、关系等几个子功能（图7）。下面按照一个通常的使用流程来进行介绍。一般来说，我们首先要定义公司群组，也就是客户公司类别，系统默认的有3个“Customer（客户）”、“Supplier（供应）”、“Partner（伙伴）”群组，我们还可根据自己公司的实际情况新增群组，然后录入并管理公司客户的信息。

在新增公司名称时，要选择这个公司所属的群组及公司的各种联系方式。公司信息建立好后，可以维护联系人信息，新增联系人时要注意选择联系人所属信息，如果在下拉框中没有找到所属公司的名称，那么需要到公司客户功能中去添加。这样我们就可以把公司客户的基础数据建立完毕，将来在使用这些客户信息时，即可通过使用系统提供的强大查找、排序功能来访问。

这时大家可能注意到了，关系管理里还有一个“关系”功能我们没有讲到，其实这正是关系管理中最重要的功能，不过它比较复杂，我们先看一下商务机会管理功能，回头再看“关系”功能就会比较清楚了。

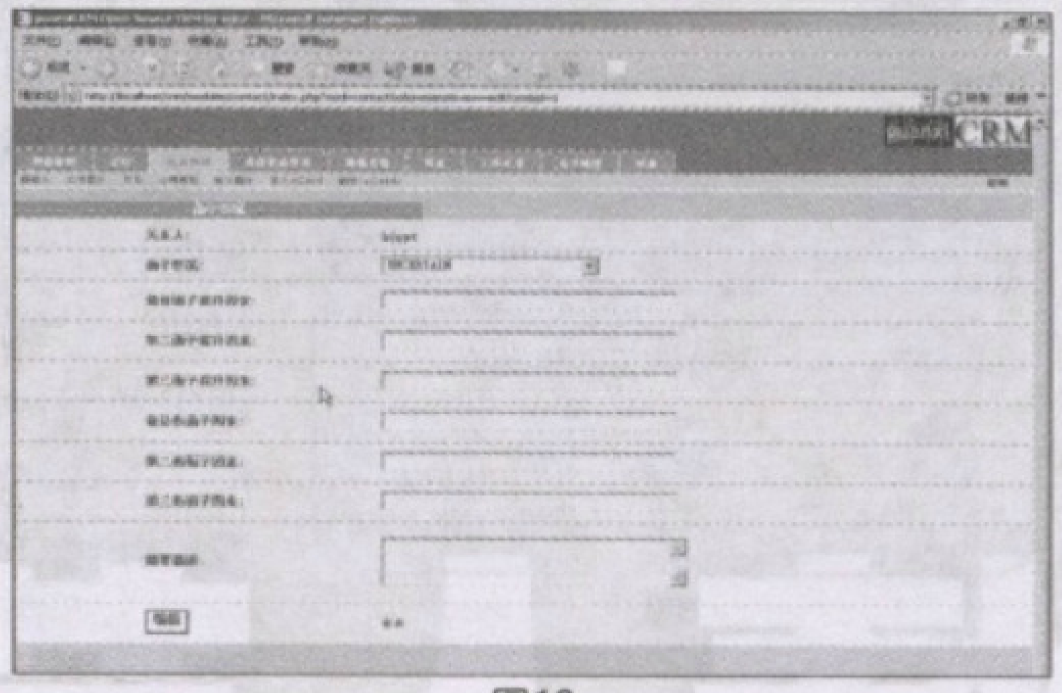

图8

在商务机会管理中分有商务机会总览、业务追踪、定义销售里程等几个子功能。其中商务机会总览就是对企业目前所面临的各种商业机会进行管理，通过对这个信息的管理，企业可以更有效地利用现有资源。在添加新的商业机会时，需要填写客户名、预计收入、销售主管等关键信息。其中客户名、销售里程、联络人和销售主管的信息都可从目前系统管理的相关信息中直接选取（图8），而销售里程可自行定义。业务追踪功能则主要是针对某个商务机会进行跟踪式记录，对业务的现状进行监控。


图9

现在我们可以返回关系管理看“关系”这个功能了。添加新的关系时需要填写关系人、对应商机等（图9），其中对应商机就是我们刚才在商务机会管理中进行管理的各种商业机会。一个关系被添加以后并不是简单地放在那里被大家查看，更具中国特色的一个地方是，它可根据与关系人的关系变化而动态调整“面子状况”（图10）。企业就可以根据目前的面子状况来监控、调整企业对外关系，保持企业良好的声誉。

好了，到此为止GuanxiCRM就全部介绍完了。如果你觉得它的功能还达不到要求，也先别着急，GuanxiCRM是按照模块化的开发思想进行开发的，随时可以添加新的功能模块，而且它还是一个开放源代码的工程，你可以遵循GPL协议自己进行修改。其实基于PHP语言的开放源码工程非常多，可以说这是我们学习PHP的一个好途径。也许你以为CRM过于专业，其实，作为PHP的一个专业案例，它在实际应用中还是大有作为的，而其中的关键就是活学活用。

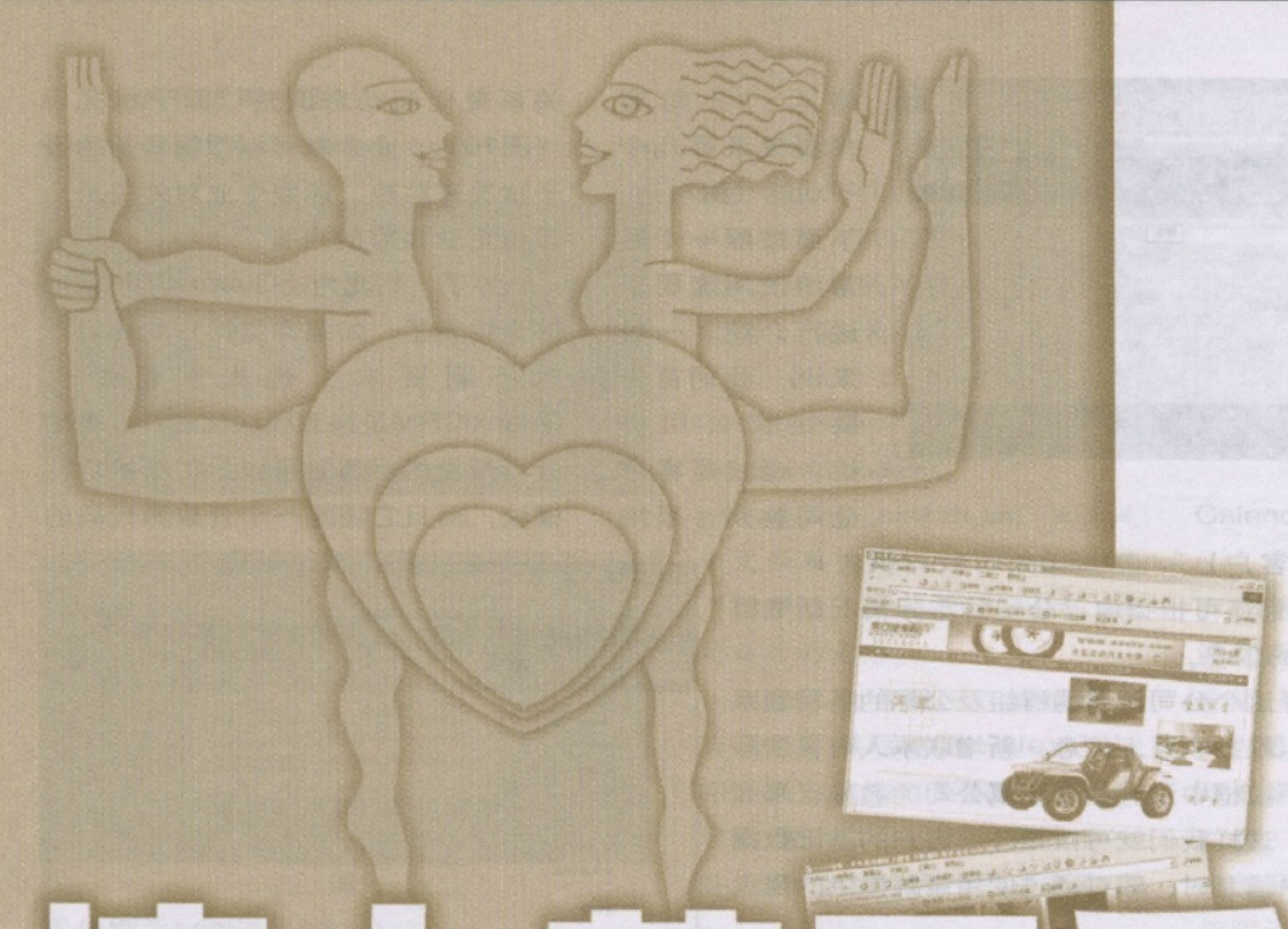

图10

**精彩网站推荐**

1.PHP专栏（http://www.vcfan.com/php/）：包含各类PHP技术文章、PHP程序源代码、PHP图书推荐及问题论坛等栏目，更新不是很快，但人气较高，是一个比较理想的PHP学习网站。

2.PHP之家（http://trail.51.net/）：包括的栏目较多，而且内容全面丰富，新手和老鸟都可以在此找到合适的资源。

3.PHP下载（http://www.phpdiy.com/）：专门提供PHP源码下载的专题网站，它的一个最大特点就是更新速度快。对动态网站的制作人员来说，有个这样的网站，勤学多练才不会仅仅停留在嘴边。P



# 情人节三重奏 网络攻势

■策划 本刊编辑部
■执笔 陕西 王伟、安徽 濮青

互联网络我们的生活带来巨大变革，虚拟时空中我们开始有了家的感觉，情人节，这个爱人们共度美好时光的日子，也可以将全部环节在网络上演绎：交友、送QQ秀、送花、寄贺卡、写情书、发彩信，所有这一切只需你坐在电脑前轻触鼠标，就能向远方的她（他）送出一份浓浓爱意。

# 花儿为什么这样红

## ——情人节攻势之最美玫瑰

没有鲜花的衬托，情人节也会黯然失色。鲜花、尤其是象征爱情的火红玫瑰，从来都是情人节永恒的主题。从网络花店的繁荣我们可以窥探出人们的消费倾向，在这里我们为你挑选了最娇艳的玫瑰，在替你传递浓浓爱意的同时也免除了你奔波挑选的辛苦与繁琐。当你把这象征爱情的玫瑰送到她手中时，我们就会清楚地知道情人节的花儿为什么这样红，因为这是我们用青春与激情浇灌的。

### 中国鲜花网（www.zgxhw.com）

国内著名的鲜花网上送花站点，它按照商品的品种、价格、用途等进行了详细分类。“最新动态”、“节日频道”、“特别推荐”等几个栏目也非常有针对性，通过“热卖排行榜”你可看到目前什么鲜花最畅销，而“自助订花”又可根据自己的需要来随意选择和搭配鲜花的品种类别。在情人节里，中国鲜花网也不失时机推出了“情人节”专题，这么多娇艳欲滴的鲜花摆在眼前，是否使你马上产生了要为心爱的她送上一份的欲望呢？


图1

### 中国网络花店（www.china-gift.com）


图2

从1998年就开始经营，是专业的鲜花礼品快递商务网站。它被CCTV选为鲜花礼品指定供应商，提供多种类别和品种的鲜花礼品选择，目前可在2～24小时内送达全国各大中城市及港澳台地区，支持国内国外信用卡网上支付、银行转帐、邮局汇款等多种方便的结算方式。网站还有“自助选花”的功能，提供最多4种花材的组合搭配，并可对每类花材的名称、颜色、数量及用途式样进行设计，非常方便你根据MM的喜好来挑选她最钟爱的鲜花（图2）。

### 莎啦啦鲜花礼品网（http://kaxiu.salala.com.cn/）

除了有丰富的鲜花供你挑选之外，它还提供了包括巧克力、手机链、领带等众多的小礼品让你选择，同样的方便，但是同样的昂贵（图3）。


图3

### 结婚

结婚对我们每个人来说都很神圣，它包含了新郎新娘的誓言及亲友的祝福。然而在网络时代，一切皆有可能，情到浓时10分钟就可在网络虚拟婚姻中体会到婚礼的全部过程。

进入虚拟结婚网站（www.livewed.com），点击中间的婚纱照片启动你神圣的结婚仪式，首先填写新郎新娘的姓名，注意“Bride”指新娘，“Groom”指新郎，不要弄错了闹出笑话哦。点击“Next”进入虚拟教堂，这时结婚进行曲奏起，虚拟婚礼开始。神父的誓词由页面上的一段文字来代表，再接下来就是双方互相承诺爱的誓言，点击“I Will”后一对夫妻宣告正式结合了，最后还会有结婚证书颁发（图4）给你们呢！怎么样，还不赶快珍藏起来留作永恒的纪念？

图4

**数量含义**

1 你是我的唯一
3 我爱你
11 一心一意我只属于你
22 双双对对
33 我爱你三生三世

**颜色含义**

红 活泼、热情、忠心、愉悦、动力
黄 高贵、权威、怀念、尊严、愉快
紫 雍容、华丽、典雅、浪漫、高贵

**星座送花：**

金牛座 温柔、踏实 黄玫瑰
双子座 神秘、魅力 紫玫瑰
狮子座 高贵、不凡 粉玫瑰

# 打造梦中情人 秀出精彩自我

## ——情人节攻势之QQ秀

你有自己的QQ秀吗、想把自己装扮成梦想的模样吗、想把情侣QQ秀送给自己的恋人吗？一起来吧，在情人节这天你将是最酷的白马王子，她将是最炫的白雪公主。

那怎样才能拥有一个自己满意的QQ秀呢？首先你必须得有钱，也就是Q币，Q币从哪里来我们最后再讲，现在假设我们已经有了用不完的钱（Q币），现在就开始我们的梦幻之旅吧。

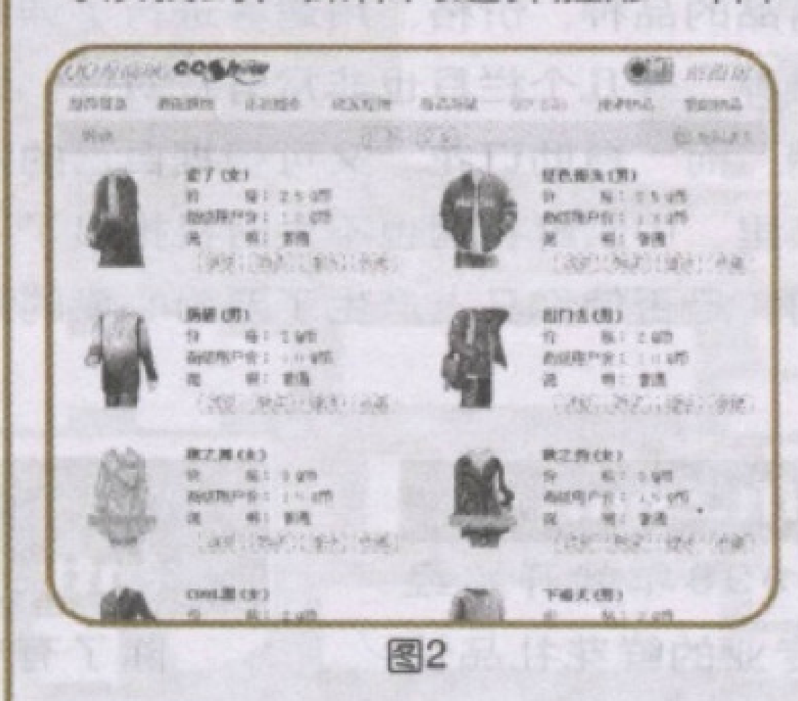
首先去往QQ秀的老家：http://game.qq.com/qqshow/，一看就是个大商场，要进入商店，必须得验证身份，在页面左上角需要输入我们的QQ号码、密码和验证码，登录之后就可以看到自己的基本情况了，比如有多少Q币、已有的QQ秀等。注意左边那个形象展示区，它能实时反映你的装扮情况哦（图1）。


图1

做一个QQ秀形象要按照这样的顺序，先选择脸形，其次是表情，然后发型，接着服装和装饰品等，最后选择场景，要不然就会顾此失彼，到头来重新做可就麻烦了。

首先在“化妆整形”中点击“脸形”进入脸形选择页面，可以看到有非常多的脸形可以选择，可以自己购买或赠送他人，不过“试穿”是不用付钱的，点击试穿后便可在左边的形象展示区中看到自己最新的装扮，而且我们可以一直试穿直到满意了再付钱哦。

选择好自己喜欢的脸形后就该选择表情和发型了，这些在“化妆整形”中都可以找到，操作同选择脸形一样，而且已经选择的脸形也不会改变。


图2

接下来就该选择服装和饰品了，在“潮流服饰”里有时尚、冬装、夏装等任你选择（图2），也许你平时不爱打扮，但在虚拟世界中你一定要注意形象哦，毕竟第一印象还是很重要的嘛。穿衣时先内后外，从内衣到外衣层层穿着。如果在穿着外衣的情况下想增补内衣时，系统会自动帮你将外衣脱下。对爱美的女孩，还可以到“珠宝首饰”里逛一逛，漂亮的头饰和包袋绝对会衬托出你不俗的品味。

打扮完该出门了，应该给自己选一个好看的场景（图3），在这里从灵异到风景，从城市到相框可谓应有尽有，你不要挑花了眼才是。


图3

好了，一个漂亮的QQ秀算是完成了。如果对你选择的服饰还算满意的话不要忘记付钱哦，只需点击左边QQ秀形象下的“保存形象”按钮，即可将当前穿着的和你个人物品中没有的商品全部加入到购物车中。当然你也可以把购买的形象赠送给其他用户，点击个人资料中“我的QQ秀”，在你个人物品区中找到准备赠送给他人的商品，在弹出窗口中输入或选择受赠方QQ号码，选择赠送数量，点击“确定赠送”按钮后便完成了赠送。

怎么样，很简单吧，还不赶快加入到我们的情人节情侣QQ秀之旅！

可是钱从何而来呢？获得Q币有这样几种办法。

1.拨打自己所在地区的充值号码，每个地区的号码都不一样，可以到http://pay.qq.com/phone/detail_phone.shtml查一下。

2.全国有很多的腾讯经销商，甚至你所在的网吧老板可能也是，你可以直接找他们给你的号码充值，也可以到http://esales.tencent.com/buyway/sales.shtml查找离自己最近的经销商。

3.如果本身就是互联星空Vnet的用户，可以到http://vnet.qq.com/vnet.jsp处用自己互联星空的帐号充值。

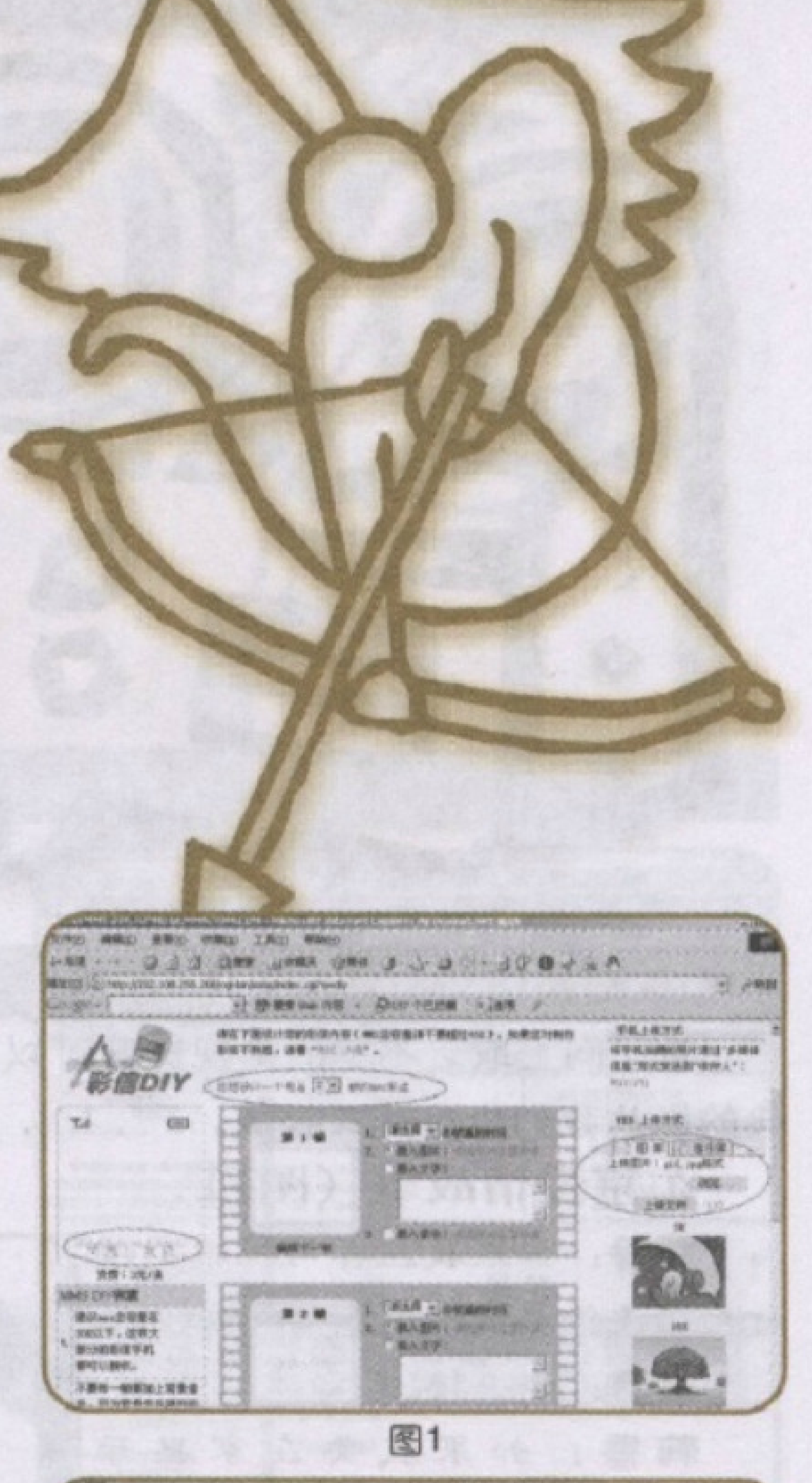
4.可以购买Q币卡进行充值，这种卡很多地方都有卖的。

很方便吧？那有没有不要钱的方法呢？当然有！第一种，别人送给你；第二种，去QQ社区混个斑竹当当，或积极参加社区活动，都能获得不少Q币的，要抓紧时间哦。

# 该出手时就出手

## ——情人节攻势之真情传递

情人节这天给恋人送上自己亲手做的礼品更能显示出你的诚意，在网络时代，彩信和贺卡又是这一表达方式的最好承载物，当然只有那些赋予了奇妙创意且生动活泼富有动感的作品对MM才有一定的“杀伤力”，下面就随我一起来吧。


图1

### 彩信

自彩信服务推出以来，MMS已成为众多手机玩家的最爱。如何制作美轮美奂且创意十足的彩信成了大家关心的问题，除了一些手机自带的彩信制作软件和“亘天炫彩2003”这款比较专业的软件外（具体制作请参见本刊2004年01期），网上DIY彩信的地方也不少。

登录门户网站的彩信DIY频道，例如TOM.COM的彩信频道和21CN.COM的彩信中心，可看到其中丰富的彩信素材（图片、铃声等），具体的操作都是大同小异，虽然在TOM.COM的彩信DIY中发送资费较高，但它功能比较全，我们还是来看看吧。

进入“彩信频道”的“彩信DIY”后，必须输入手机号和密码来登录（图1），成功后就可制作彩信了。首先我们要确定彩信的帧数，最多只能是8帧，接着我们开始对每一帧彩信进行制作。针对每一帧首先要设定其播放时间，内容可以是图片、动画、文字或音乐，如果你对右边提供的图片或铃声不满意，也可从本地机器上传你最喜爱的，不过图片最好是GIF或JPG格式，音乐最好是MID格式，不然最后的效果会大打折扣哦。每帧彩信制作完成之后都可点击左边的“预览”来欣赏已制作好的部分，全部制作完成后点击“发送”便可送出你的祝愿了。不过比较遗憾的是，背景音乐播放的时间与该帧的播放时间一致，所以如果每帧都加入背景音乐反而不合适了。

**新浪彩信：http://mms.sina.com.cn/**

**搜狐彩信：http://mms.sohu.com/**

**21CN彩信中心：http://mms.21cn.com/**

**TOM彩信站：http://mms.tom.com/**


图2

### 贺卡

在浪漫的情人节，一张小小的贺卡往往也能产生意想不到的“振荡”效果。贺卡制作的软件和方法已经介绍了很多，制作Flash贺卡可以参见本刊2003年第11期～18期中推出的Flash制作专题。这里我们还是向大家推荐几个比较不错的贺卡网站吧。

**碧海银沙心意坊（http://card.yinsha.com/）（图2）**

作为国内最早推出贺卡服务的网站，你对它一定不会感到陌生。每到情人节心意坊贺卡站还会推出更多更好的贺卡，它总共包括有几十种类型，其中以情歌MTV的Flash短片最有代表性，情歌可是爱情的杀手锏哦，尤其是有了暗恋对象，或是正在陷入情网的，更不容错过。情意绵绵的歌加上优美的画面，已不由得女孩子拒绝了。尤其值得称道的是，心意坊贺卡站上的贺卡很多都是免费的，对于学生一族来说无疑是个好消息。

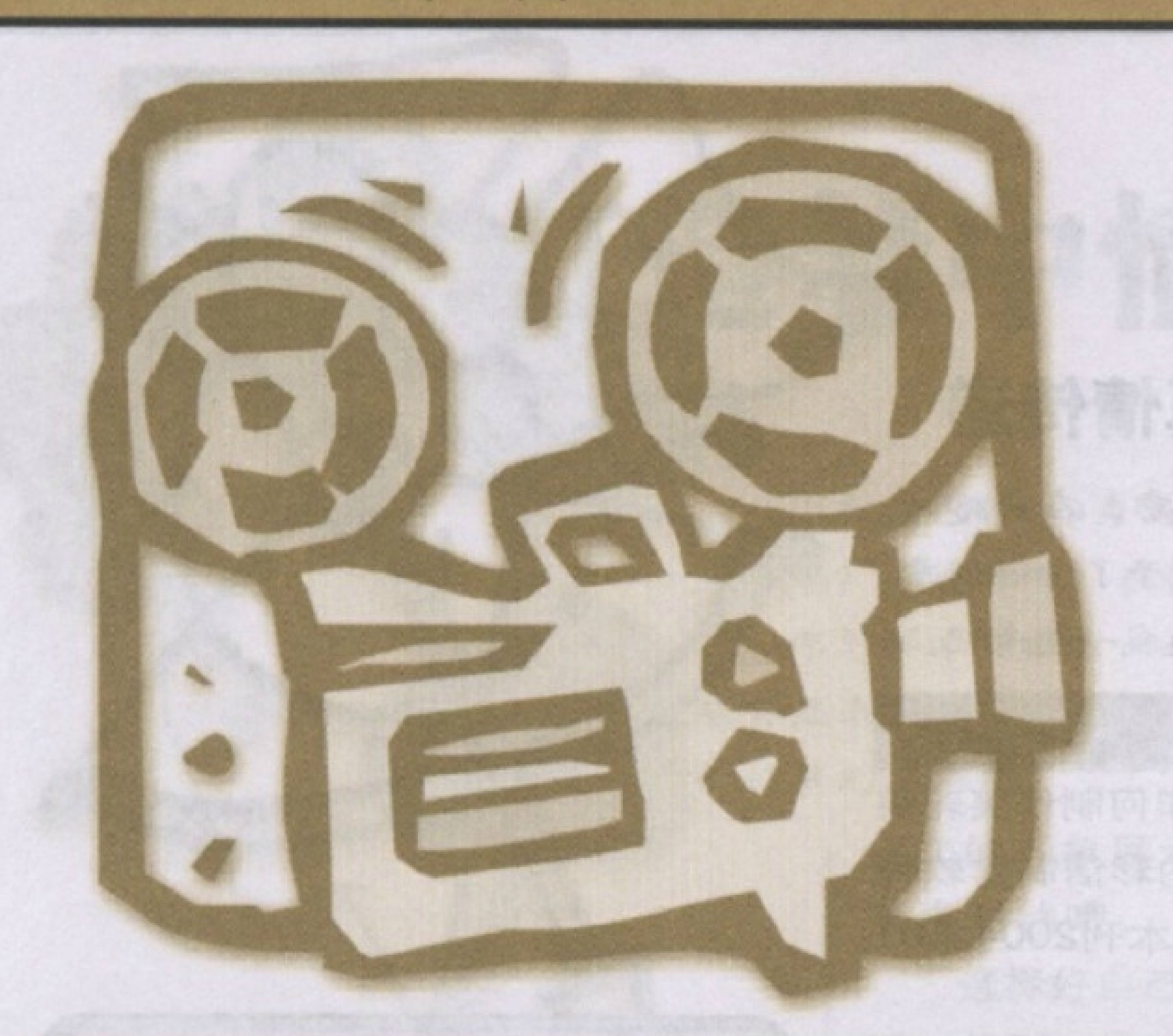
图3

**卡秀（http://free.kaxiu.com/）（图3）**

卡秀贺卡站是个专业的贺卡集中营，里边为各个重要的节日都专门设置了专题，当然少不了情人节了，里边有很多漂亮的Flash贺卡供你选择，可助你向网络另一端的朋友表达你的爱意。另外，卡秀还有一个特色之处——它可让你自己定制贺卡，名为DIY贺卡，让你的贺卡变得个性化。不过，卡秀大部分较为精致的贺卡都是收费的。

**QQ贺卡**

最方便的莫过于直接用QQ发送贺卡了，点击“发送QQ贺卡”就能选择发送漂亮的贺卡了，但如果没有加入5元包月活动，其较贵的价格和不多的品种定会让不少人望而却步。



# 影苑杂谈

## ——情人节攻势之素材篇

### 电影

除了网上取之不尽的影视资源可以下载外，对非常经典的影片我们也可购买收藏。

**东京爱情故事（图1）**

**莉香**：如果我在喜马拉雅山顶打电话要你来接我呢？

**完治**：会去接。

**莉香**：如果我要在家里开Beatles的演唱会呢？

**完治**：我会请他们来。

**莉香**：那John（Lennon）呢？

**完治**：我会替他唱。

**莉香**：如果我要你施魔法使天空中马上出现彩虹呢？

**完治**：这个……大概没办法了。

**莉香**：那么……就不行了。

**完治**：不过，我可以施魔法。

**莉香**：怎么样的？（完治靠了过去，深深地吻了莉香。）

**点评**：情到深处，即使他说能打破牛顿定律对方也会相信。

图1

**购买网站**：

卓越网：http://www.joyo.com.cn

易趣网：http://www.eachnet.com/cooperate.htm

**中国影视网**

http://www.tvnet.com.cn/

网站内容十分丰富，栏目分为剧集、导视、视频、剧照等十余个频道，这些栏目围绕着电影（还有电视）大做文章，让你随时了解最新的影视信息和动态。

**电影极品欣赏网**

http://www.168101.com/

这是一个电影的下载网站，但要先注册，既有免费的BT电影下载，也提供付费的影片。它紧跟时代潮流，影片数量众多，更新速度快，而且下载准确率高，口碑不错。

### 杂谈

**“短信求爱记”2003年度十大超级爆笑Flash小品**

下载地址：http://www.pconline.com.cn/pcedu/carton/xp/10210/other/0918duanxin.swf

动画讲述了一个手机为爱所困，短信拔刀相助的故事（图2）。画面风格清新，情节搞笑，是一部不可多得的好作品，让你在看过之后对求爱路上的艰辛也能有所感悟。

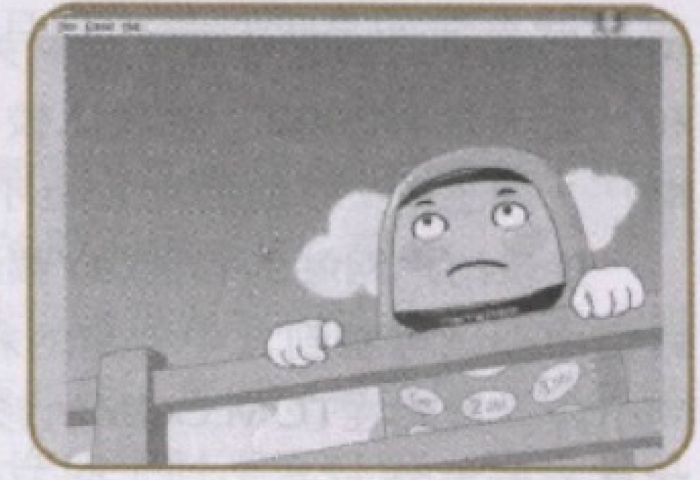


图2

**TOM.COM的浪漫情人节游戏专辑**

http://games.tom.com/zhuanti/minigames/qingren.html

想找一组趣味游戏玩玩吗？这里为你准备了多个由Flash制作的小游戏，每个都很短小但也很精彩，诸如“爱情宣言”、“情人节测试”、“英雄救美”等，让你在不知不觉中发出会心一笑，同样也感受到了情人节的温情。

**男性魅力时尚网**



图3

http://heguide.com/modules/news/index.php?storytopic=3

台湾省的网站，对男人的穿着进行了深入讲解，尤其是其介绍的5种领带的结法定会让不少男士如获至宝（图3）。

**高手网：玩转QQ**

http://www.gaoshou.net/qq/

丰富的QQ贴图、无尽的浪漫情话及种类繁多的网上聊天宝典定会让你游刃有余、妙语连珠。

**恋爱宝典之浪漫情书**

http://www.lovejy.com/love/booklove/qs.html

李敖曾说现代人的爱情只有3个月，这是为什么呢？原因是没有情书的滋润。但你不用着急，在这里从各类情书的写法到标准的情书范本，可谓应有尽有，还有女生心态的探讨，是不是有种相见恨晚的感觉呢。

# To Single

## ——情人节守势之单身情歌



情人节里总有那么一群人会触景生情倍感寂寞无助，其实在没有情人的情人节里，单身贵族们一样可在虚拟世界中尽情挥洒，完全不会感觉到孤单和失落。在正式开始恋爱之前你不妨先做一番爱情星座测试，或参加手机交友同城派对，轻松展开一份恋情，或到许愿网上放飞你的心愿与祝福。总之，情人节的你一样会过得精彩。

### 爱情测试

**趣味测试 TOM女性（http://lady.tom.com/society/ceshi.html）**

这里的趣味测试有很多小栏目，包括“性格小测试”、“情爱小测试”、“职业小测试”等。每个小栏目都会有爱情相关的测试，没事时你不妨做一做，每项测试只有一个单选题，无论选择哪种答案都会有个详细的分析（图1）。



图1

**星座爱情（http://www.unionbyte.com/love/astrology/alove/index.asp）**

星座也是舶来的新概念，一直受到众多少男少女的青睐。该网站就为你提供星座网恋、星座约会、星座礼物、星座女孩、星座女子、星座妻子、星座男人、星座老公等各方面的信息，包含12个星座，每个星座都有详细讲解，你不妨针对自己的星座结合星座匹配挑选一个合适的对象。据说星座还挺神，已经在我身边成功试验了几对呢！如果你还是单身，不妨在发动进攻之前多做一些测试。此外，长讯星座频道也是个不错的爱情运势测试站点，地址为http://www.cxinfo.com/hor/sec/xzaq.html。

### 交友中心

图2

**QQ交友中心（http://love.tencent.com）**

如今在很多网友心目中，“QQ”这2个英文字母已经代表了“交友”，而QQ的交友中心融入了更多的互动色彩，利用它交友，更容易在QQ中建立感情。网站上的栏目很多，你可以进行QQ约会、QQ对对碰、礼品传情等活动，另外，通过移动QQ的功能也可非常方便地进行移动交友（图2）。

**网易V交友中心（http://love.163.com）**

一个人气非常旺的交友网站，登录之后可以看到它已根据你的速配方案为你推荐了相同地域的多个交友对象，非常体贴周到。网站还有按条件搜索的会员查询功能，将自己感兴趣的资料输入进去之后即可找到符合条件的网友，以后就可以通过留言本或发短信给对方，建立长期的联系。网易V交友中心号称目前拥有全球几百万的正式注册会员，很多会员都上传了自己的照片，使得寻找意中人不再盲目。升级V会员的费用为10元，以后就可以通过手机进行交友，并给好友发送留言了。

### 许个愿吧

你是否曾想过在蔚蓝的大海边，将心愿写在纸上，塞进瓶中，让它随着大海漂流到远方呢？登录“52U之祈愿瓶网站”（www.52u.com），便可以轻松许下美好心愿。进入网站首页便可以看见许多的爱情许愿瓶在蔚蓝的大海中向着远方不停地漂流（图3）。点击左下角“放一个许愿瓶”，只要填写你的姓名、年龄、信箱等相关资料，然后再写下你心中火热的企盼，单击“祈愿”再点击“Wish By My Heart”，用心送出你的祈愿即可。回到许愿池中，看见自己送出的漂流瓶了吗？用心等待吧，相信远方的她会拾到你的浓浓爱意。




图3

# GAME 游戏地带

## 三国志





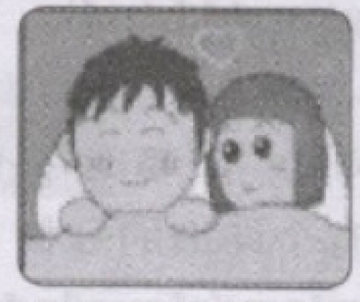

大江东逝去，浪花淘尽英雄；是非成败，青山依旧。三国的英雄已远去，三国的精神却长流：孔明的智慧，关公的义气，周瑜的雄姿，曹公的奸诈……。

这款手机上的游戏取自经典策略游戏题材“三国演义”，并针对中国移动百宝箱精心打造。游戏风格古朴、典雅，具有浓郁的中国特色。故事情节依然精彩，人物刻划依然鲜活。游戏采取策略回合制，玩家可以选择三国时代的任何一位君主，制定自己的统一霸业，军事、内政、战争、买卖等系统使玩家在小小的手机上就能充分领略到三国游戏的精彩。玩家耳熟能详的上百名武将更是为游戏增色不少。

资费说明：6元/次

定制方法：移动梦网首页→进入百宝箱→进入热门排行或情景游戏→《数字鱼－三国志》

## 摘星工厂






想知道你的金星在什么星座么？想知道心仪的他（她），感情观如何，出轨指数有多高么？掌管爱情的金星，不但帮助你了解自己的感情观，更可以输入别人的生日，全面透视对方的感情观！

**每周星座运势**：为您提供未来一周精准的星座运势

**个人今日运势**：超级准！为您每一天的运势把脉！

**预测爱情能量**：贴心叮咛每天的爱情运势！

**预测工作能量**：您每日工作运势能量有多高？

一系列新鲜有趣的占卜，不但可以博君一笑，还可以创造你跟朋友间有趣的话题哦！只要输入生日，就能算出你是哪一种……

预知你未来一周内，与异性间会发生哪些互动？会和他（她）一起出去约会？还是会跟他（她）关系紧张？

**资费说明**：包月，8元/月

**定制方法**：

1. 编写内容为 ZXGC的短信，发送到3355定制游戏

2. 在移动梦网的游戏娱乐“下一页占卜测试”中选择“摘星工厂”直接定制

## 粉红姐姐——恋爱天使介绍

一个占卜类的WAP游戏，用不同的占卜方式为用户在不同情境下提供最准确的占卜内容。它运用塔罗牌、星座占卜、心理测验、东方玄学等新颖的方式，加之巧妙的结合，为每位玩家提供时下最新最准的命理分析，多方面多角度预测未来运势。

**爱情蜜使篇**：进入情爱大殿，了解爱情的诀窍，助你一臂之力；

**星座流行篇**：生活要紧贴流行，找出适合你自己的流行方向，做颗美丽星；

**花样占卜篇**：了解自己不为人知的一面，让自己从善如流吧；

**工作事业篇**：要攀登事业的高峰，就少不了这些可以助你的占卜哦；

**投资理财篇**：何必寻寻觅觅那些理财专家？还是试试这些占卜吧；

**星座塔罗篇**：做个可以预知未来的人，当然少不了这些未来运势占卜了。

资费说明：6元/月

定制方法

1. 编写内容为lats的短信，发送到3355定制游戏。

2. 在移动梦网的游戏娱乐“下一页占卜测试”中选择“恋爱天使”直接定制。






# 趣味短信集锦

1.我们要天天思念，但不要天天相见。我负责美丽妖艳，你负责努力赚钱。你可以和别人相恋，但不要让我发现，若被我碰见，哼……耗子药煮面！

四川 彭超推荐

2.想念你，每天夜晚为了你我都积攒一颗流星，终于汇集成这场流星雨……小样的，我就不信砸不死你！

黑龙江 无天推荐

3.水在流，鱼在游，爱你不需要理由；风在吹，雨在下，很想抱你亲一下；你有心，我有心，和你相爱到如今；天有情，地有情，今晚抽你一顿行不行？

广东 达意推荐

4.送你一盘鸭，吃了会想家；还有一碟菜，天天有人爱；配上一碗汤，一生永健康；再来一杯酒，爱情会长久；加上一碗饭，恋人永相伴。

广西 赵田虎推荐

5.情人节将至，为了地球环境与资源，请自觉减少购买传统纸质贺卡，你可在大面值人民币上填写祝词，然后邮寄给我，谢谢你对中国可持续发展的支持。

北京 四环素推荐

6.早就给你说过，要注意保重身体，不要经常喝酒，昨晚又见你喝醉了，拿杯酒狂追一只狗，还不停地叫，是不是兄弟？是兄弟就干了。

重庆 小吴推荐

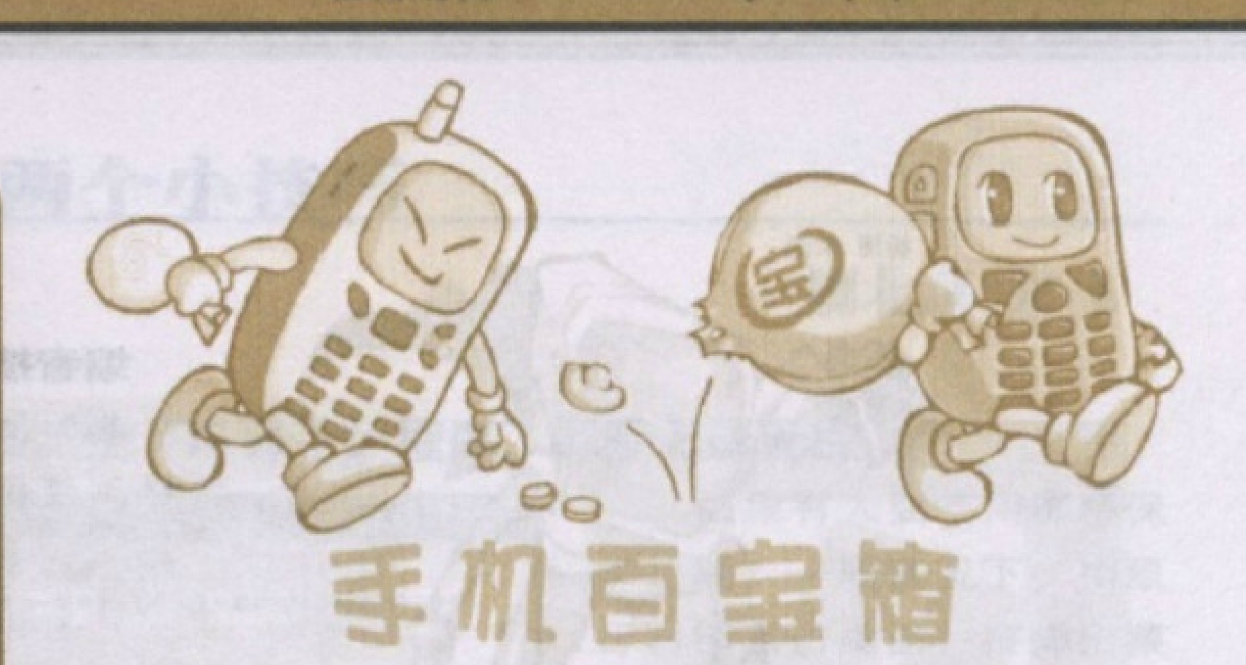
7.朋友，不一定合情合理，但一定令你开心；不一定行影不离，但一定心心相映；不一定锦上添花，但一定雪中送炭；不一定常常联络，但一定放在心中！

江苏 superstar推荐

这次算是正式和大家见面了，如果你对手机百宝箱这个小栏目有什么意见或建议可以发E-mail给我，同时也非常欢迎大家把你认为很不错的幽默短信发到我的邮箱，我们将在趣味短信集锦中共享给大家：cjan@popsoft.com.cn

铃声下载：http://sms.sina.com.cn/ringtone/ringtone.shtml
黑白图片：http://sms.sina.com.cn/ringtone/piclist.shtml
彩色图片：http://sms.sina.com.cn/ringtone/piclist2.shtml






(2003.12.15-2004.01.15)
热门手机铃声推荐榜

| | | |
|---|---|---|
| 和弦铃声 | | |
| 郑秀文 | 眉飞色舞 | 诺基亚 |
| 孙燕姿 | 绿光 | 摩托罗拉 |
| 陶喆 | ANGEL | 西门子 |
| 邓丽君 | 小城故事 | 波导 |
| 王菲 | 我愿意 | LG |
| 单音铃声 | | |
| 郑秀文 | 值得 | 诺基亚 |
| 陈晓东 | 风一样的男子 | 摩托罗拉 |
| 许美静 | 蔓延 | 阿尔卡特 |
| 王力宏 | 这就是爱 | 三星 |
| 杜德伟 | 把你宠坏 | 联想 |

本排行榜由新浪无线提供。

(2003.12.15-2004.01.15)
标准待机图片推荐榜

| | | |
|---|---|---|
| 黑白图片 | | |
| | 我爱你 | 诺基亚 |
| | 爱你 | 摩托罗拉 |
| | 不见不散 | 西门子 |
| | 和平 | 阿尔卡特 |
| | 黄蓉与众人 | 联想 |
| 彩色图片 | | |
| | 天使 | 诺基亚 |
| | 大力水手 | 摩托罗拉 |
| | CAT | 松下 |
| | 我爱你 | 波导 |
| | 喜欢 | 索尼爱立信 |

本排行榜由新浪无线提供。

插图 宋洋



# 应用心得

**编者按：** 2004年度“硬件高手”征文活动已经开始，欢迎读者朋友们踊跃参加，参加征文活动的投稿文章，请在投稿标题处写明参加“硬件高手”征文活动字样，投稿中涉及硬件实物的图片，请一定注意清晰度。

**本期推荐文章**

■ **《汉字标注拼音好轻松》**

在电脑上为汉字标注注音的问题一直没能很好地解决，希望通过大家的努力拿出完美的解决方案！

■ **《找个机器人聊天》**

这个机器人很有趣，闲来无事可找它聊聊……

## 汉字标注拼音好轻松

■山东 阿@

为了实现对汉字拼音的标注，许多老师和同学都会使用Word提供的“拼音指南”功能。不过，“拼音指南”一次最多只能选定30个字符并自动标记拼音，而且加上拼音后的编辑难度陡增，效果也不太美观。现在好了，有大侠开发出了一个可给汉字加注拼音的软件，这就是“轻松汉字通”。

### 一、软件下载和安装

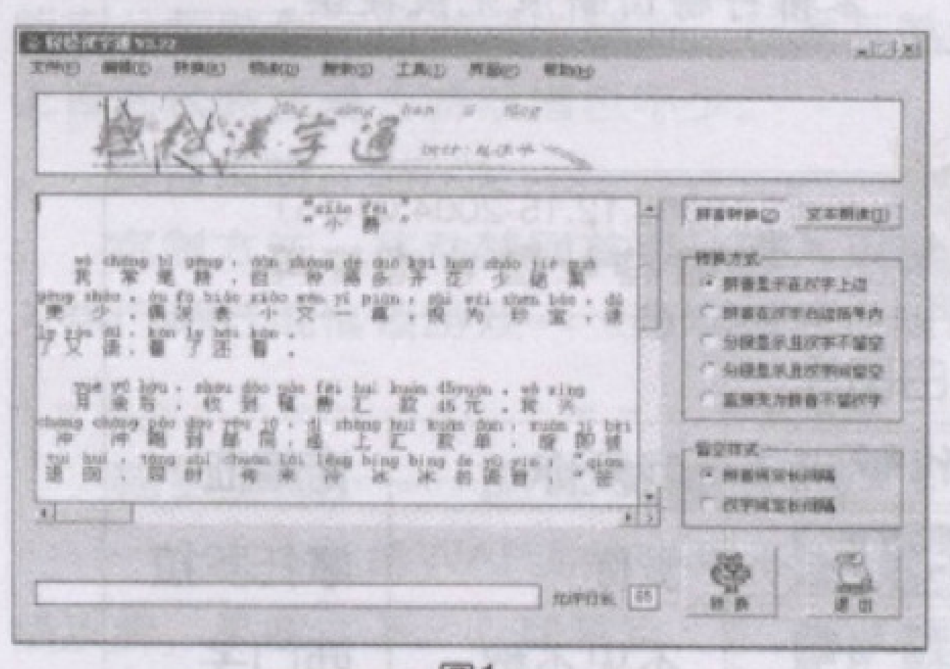


图1

“轻松汉字通”最新版本为V3.2，下载地址是http://www.yaguo.com/~qswb2002/zhpdw.exe。

下载后，双击Zhpdw.exe即可完成安装。安装完毕，双击桌面上的“中华拼读王”图标即启动软件，主界面如图1所示。

“轻松汉字通”安装后不具有自动卸载功能，不过由于软件在安装过程中不会向其他任何非安装目录中复制文件，所以，如果要卸载程序，可直接将其快捷方式删除后，再删除其所在文件夹即可。

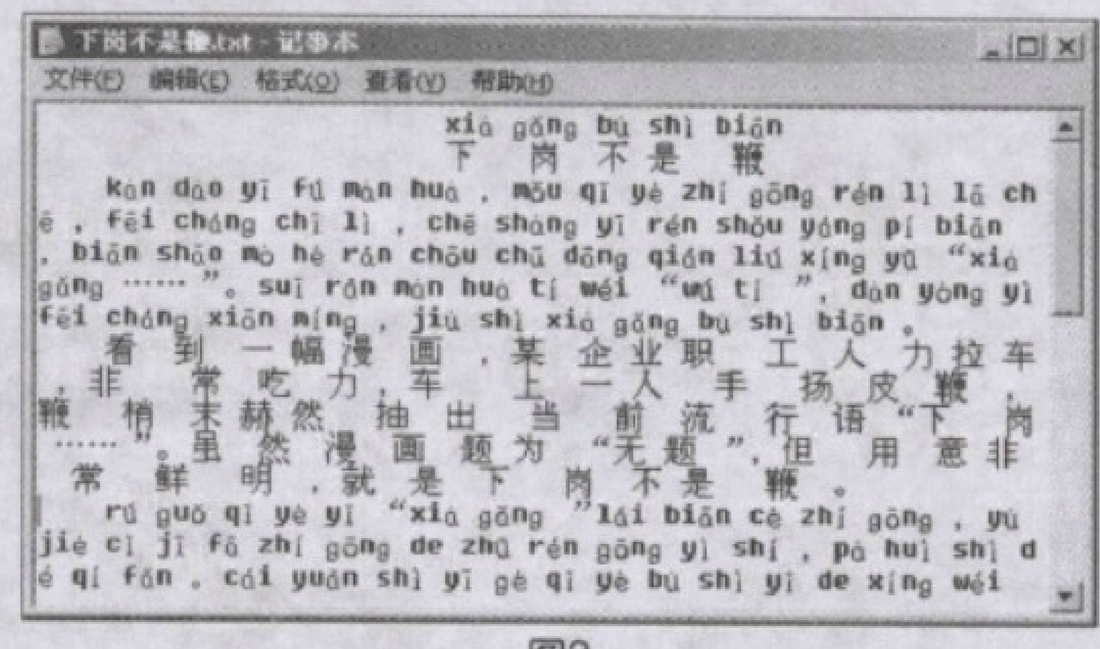
### 二、给汉字加注拼音

把要加注拼音的内容复制到“轻松汉字通”主编辑区内，或者，如果你已把要加注拼音的文本编辑成了一个文本文件（.txt文件），那么可在软件主界面通过“文件”菜单中的“打开”命令，将该.txt文件打开，然后单击“转换”按钮，即可得到带有拼音的汉字内容了。

接下来，可能个别拼音需要手工修改。由于“轻松汉字通”对多音字的处理不是太准确，比如，“西藏”的拼音，原本是“xīzàng”，可软件拼出来是“xīcáng”。这时，要将“c”改为“z”很简便，改“á”为“à”的方法是：选定“á”，执行“编辑”菜单中的“标调选定字母\去声”即可。在手工修改拼音时（在“编辑”菜单，选中“拼音修改模式”），拼音“ü”在键盘上没有对应键，请用“v”替代。比如，“鱼”的拼音只需输入“yv2”即可自动转换为“yú”

经过必要的手工调整后，你就可把“轻松汉字通”主编辑区内的文本复制下来，再粘贴到你习惯使用的文字处理软件中进行编辑了。如果你是对文本文件进行转换，可使用“文件”菜单中的“保存”或“另存为”命令对文件进行保存，然后再对这个文本文件进行编辑即可。

### 三、软件的缺憾


下岗不是鞭.txt - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

xià gǎng bù shì biān
下 岗 不 是 鞭
kàn dào yī fú màn huà，mǒu qǐ yè zhí gōng rén lì lā chē，fēi cháng chī lì，chē shàng yī rén shǒu yáng pí biān，biān shāo mò hè rán chōu chū dāng qián liú xíng yǔ “xià gǎng……”。suī rán màn huà tí wéi “wú tí”，dàn yòng yì fēi cháng xiān míng，jiù shì xià gǎng bù shì biān。
看 到 一 幅 漫 画，某 企 业 职 工 人 力 拉 车，非 常 吃 力，车 上 一 人 手 扬 皮 鞭，鞭 梢 末 赫 然 抽 出 当 前 流 行 语 “下 岗……”。虽 然 漫 画 题 为 “无 题”，但 用 意 非 常 鲜 明，就 是 下 岗 不 是 鞭。
rú guǒ qǐ yè yǐ “xià gǎng” lái biān cè zhí gōng，yù jiè cǐ jī fā zhí gōng de zhǔ rén gōng yì shí，pò huì shì dé qí fǎn。cái yuán shì yī gè qǐ yè bù shì yì de xíng wéi

图2

“轻松汉字通”在给汉字加注拼音时，是以段落标记即回车换行符分段进行的。所以，虽然在“轻松汉字通”主编辑区显示很正常，但当你打开转换后的文本文件，或者将其内容复制到你习惯使用的文字处理软件后，文本及其拼音会分别以段落的形式单独显示（如图2）。为了避免这个问题，在你输入汉字时，一行文字最好少于15个汉字，并且每行文字都以“Enter”键为结束符。

虽然“轻松汉字通”有不足之处，但仍能大大节省我们给汉字标注拼音的工作量。你也不妨试试！

# 关于屏保程序的两个小技巧

■北京 宋飞

## 一、自动停止执行屏幕保护程序

进行磁盘碎片整理到关键时刻，最怕屏幕保护程序自动运行，如果是那样则前功尽弃。要想解决这个问题，我们可修改一下注册表，让电脑一旦进行磁盘碎片整理，就自动关掉屏幕保护程序，碎片整理完毕之后又自动恢复。

点击"开始"→"运行"，然后在"打开"栏后输入"regedit"后回车。在注册表编辑器窗口中，依次展开HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Applets，然后在右边窗口空白处点击右键，新建一个名为"Defrag"的主键，在Defrag下建一个名为"Settings"的主键，再在"Settings"主键下新建一个名为"DisableScreenSaver"的主键，最后将其默认字符串值改为"Yes"即可。添加完毕，效果如图所示（如图1）。

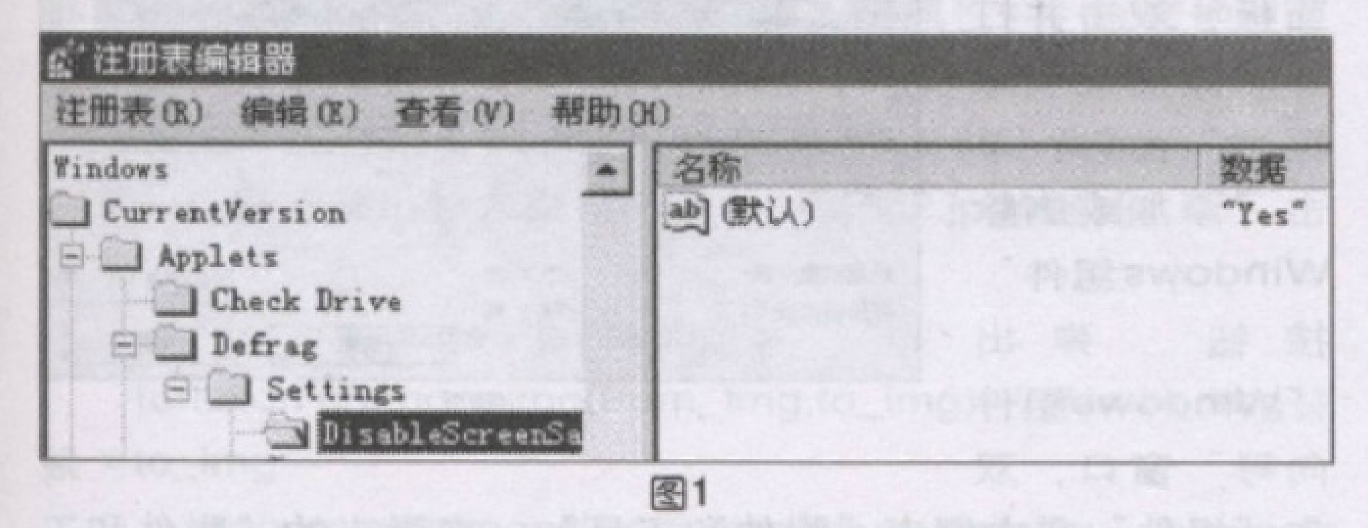


图1

## 二、使"屏幕保护程序"标签无影无踪

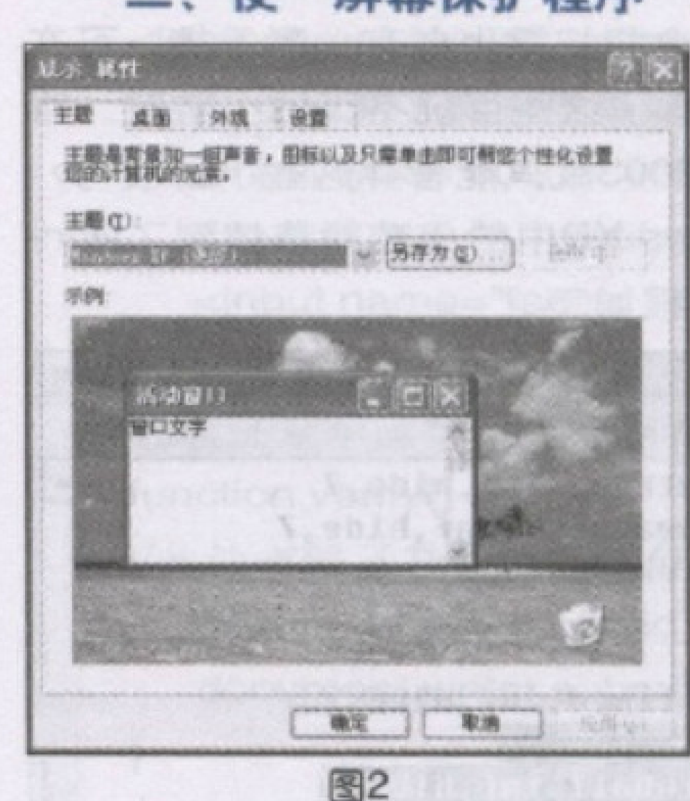


图2

如果有人要使用屏幕保护功能，一般情况下，用鼠标右键点击桌面，在弹出菜单中选择"属性"，这样就会打开"显示属性"窗口。在该窗口中有"屏幕保护程序"标签，要想使用屏幕保护程序就要在这里来设置。如果能让"屏幕保护程序"标签不出现，也可达到禁止屏幕保护程序的目的。具体方法为：打开注册表编辑器，找到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System，在右边的窗口中新建一个DWORD值"NoDispScrSavPage"，并设其值为"1"，按F5键刷新桌面，再到"显示属性"窗口查看，你会发现"屏幕保护程序"标签消失了（如图2）。如果要恢复，将"NoDispScrSavPage"的键值改为"0"或删除该键就可使"屏幕保护程序"标签再现"江湖"。

# 让PDF文档更小巧

■山东 郑振涛

我们制作的PDF文档通常被用于网络传输，因此体积应该尽可能小一点。但虚拟打印机"打印"出的PDF文档体积往往较大。怎样才能让PDF文档更小巧呢？

## 一、工具篇

工欲善其事，必先利其器。首先我们需要选择一个合适的工具。笔者的实验证明，用不同软件制作出的PDF文档体积有着天壤之别。

笔者在天空软件站（www.skycn.com）找到3款比较常用的PDF文档制作工具，它们分别是PDFfactory（http://www.skycn.com/soft/7191.html）、GO2Pdf（http://www.skycn.com/soft/14309.html）和Pdf995s（http://www.skycn.com/soft/7316.html）。它们都是虚拟打印机驱动程序，在功能和使用上都非常类似。笔者找来一个296kB的Word文档（中英文、表格、图片混排），用上述3种虚拟打印机（全部使用默认设置）分别打印成PDF文档，结果如下：

| | |
|---|---|
| PDFfactory | 192kB |
| GO2Pdf | 158kB |
| Pdf995s | 315kB |

所得PDF文档的最小体积（GO2Pdf）和最大体积（Pdf995s）相差竟有一倍之多，著名的PDFfactory则居中。为了防止偶然性的发生，笔者又用不同的文档实验了多次，都得出类似的结论。笔者检查了这3种软件的默认设置，发现几乎完全相同，然后又用Adobe Reader 6.0查看了得到的PDF文档，并没有任何差别。OK，应该选择哪个工具大家自己挑挑吧！

## 二、设置篇

在设置方面，对PDF文档的体积影响最大的是嵌入字体选项。为了保证自己制作的PDF文档能在任何计算机上显示得毫无二致，很多朋友喜欢直接在文档中嵌入需要的字体，但这却让PDF文档大大"增肥"。

以GO2Pdf打印刚才的Word文档为例，只嵌入一种字体时PDF文档体积为176kB，当嵌入两种字体时体积变为232kB，"增肥"效果十分明显。

所以，要想让PDF文档更小，就尽量不要选择嵌入字体。同时为了保证PDF文档能原汁原味地显示，在编辑Word文档时且勿使用那些比较特别的字体，应只使用系统可默认支持的字体，例如宋体、仿宋等，这些字体都不需要嵌入。

其次，图像压缩设置对体积也有一定影响。3种虚拟打印机的默认图像压缩设置各不相同：PDFfactory使用96dpi的位图采样率，同时用JPEG编码压缩图片，压缩率为75；Pdf995s则使用300dpi的图像分辨率，JPEG压缩，图像质量为High；GO2Pdf则只有一个简单的图像质量滑块，默认也为High（估计也会用JPEG压缩）。不要小看这些设置哟，如果你编辑的文档中包含大量的图片，这会极大地影响PDF文档的体积。

好了，现在我们终于可以制作出体积最小的PDF文档了，网上发送当然会事半功倍喽！

# 无中生有——在Windows Server 2003中安装Windows XP自带的小游戏

■辽宁 乔珊

虽然现在很多人都在玩CS、《传奇》、《奇迹》、三国等许多游戏，但仍然有很多朋友对Windows自带的扫雷、接龙等小游戏情有独钟，在工作之余扫扫雷也自有一番乐趣。可在Windows Server 2003中却没有了这些百玩不厌的小游戏。难道鱼与熊掌就不可兼得，为了2003就只能舍弃这些小游戏吗？经摸索，终于成功地将Windows XP中的小游戏移植到了Windows Server 2003中，实现过程如下。

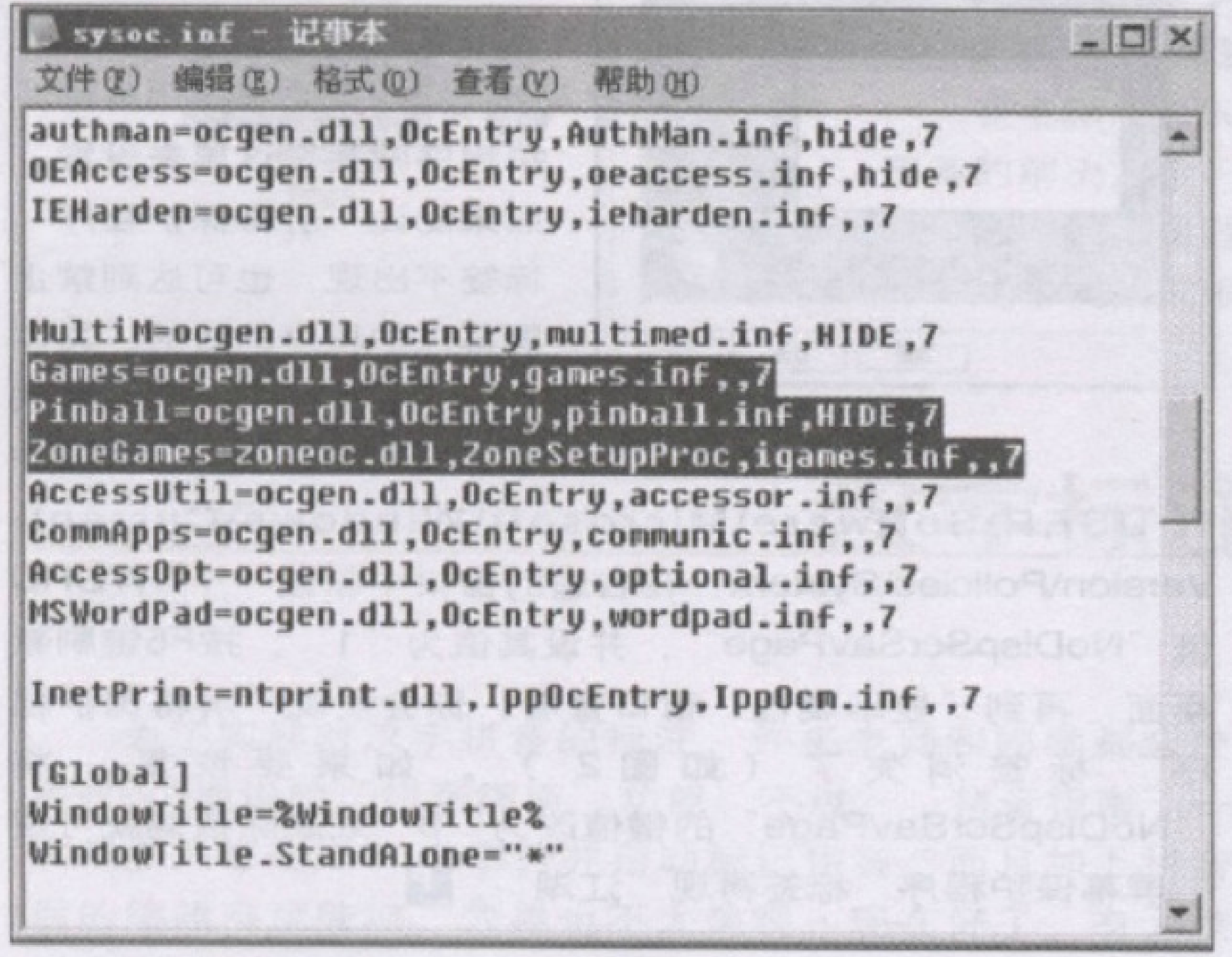



图1

1.将Windows XP安装光盘放入光驱，在Windows Server 2003中用资源管理器打开，找到位于X:\I386目录下的ZONEOC.DL_文件（X为光驱的盘符，请自行修改，下同），用WinRAR或WinZip打开它，并释放到C:\Windows\System32\Setup文件夹下（C为Windows Server 2003操作系统所在的盘符，请自行修改，下同），生成Zoneoc.dll，大小为9kB。也可直接在运行对话框中或命令行提示符下输入："EXPAND X:\I386\ZONEOC.DL_ C:\Windows\System32\Setup\zoneoc.dll"（引号不必输入）。

2.找到位于X:\I386目录下的GAMES.IN_、IGAMES.IN_、PINBALL.IN_等3个文件，用WinRAR或WinZip分别打开，并释放到C:\Windows\INF文件夹下，生成Games.inf（18kB）、Igames.inf（13kB）、Pinball.inf（7kB）。也可直接在运行对话框中或命令行提示符下分别输入："EXPAND X:\I386\GAMES.IN_ C:\Windows\INF\games.inf"、"EXPAND X:\I386\IGAMES.IN_ C:\Windows\INF\igames.inf"、"EXPAND X:\I386\PINBALL.IN_ C:\Windows\INF\pinball.inf"。

3.用记事本打开C:\Windows\Inf\SYS-OC.INF，找到位于[Components]小节下的"MultiM=ocgen.dll,OcEntry,multimed.inf,HIDE,7"，在其下方添加如下内容，如图1所示：

Games=ocgen.dll,OcEntry,games.inf,,7
Pinball=ocgen.dll,OcEntry,pinball.inf,HIDE,7
ZoneGames=zoneoc.dll,ZoneSetupProc,igames.inf,,7

4.依次点击"开始"→"设置"→"控制面板"，打开控制面板，双击并打开"添加或删除程序"窗口，单击"添加或删除Windows组件"按钮，弹出"Windows组件向导"窗口，双击"组件"文本框中"附件和工具"，在弹出的"附件和工具"窗口中将"游戏"复选框选中，如图2所示。点"确定"按钮返回到Windows组件向导窗口，在确保"组件"文本框中"附件和工具"复选框选中（即打上✓）的情况下，单击"下一步"。

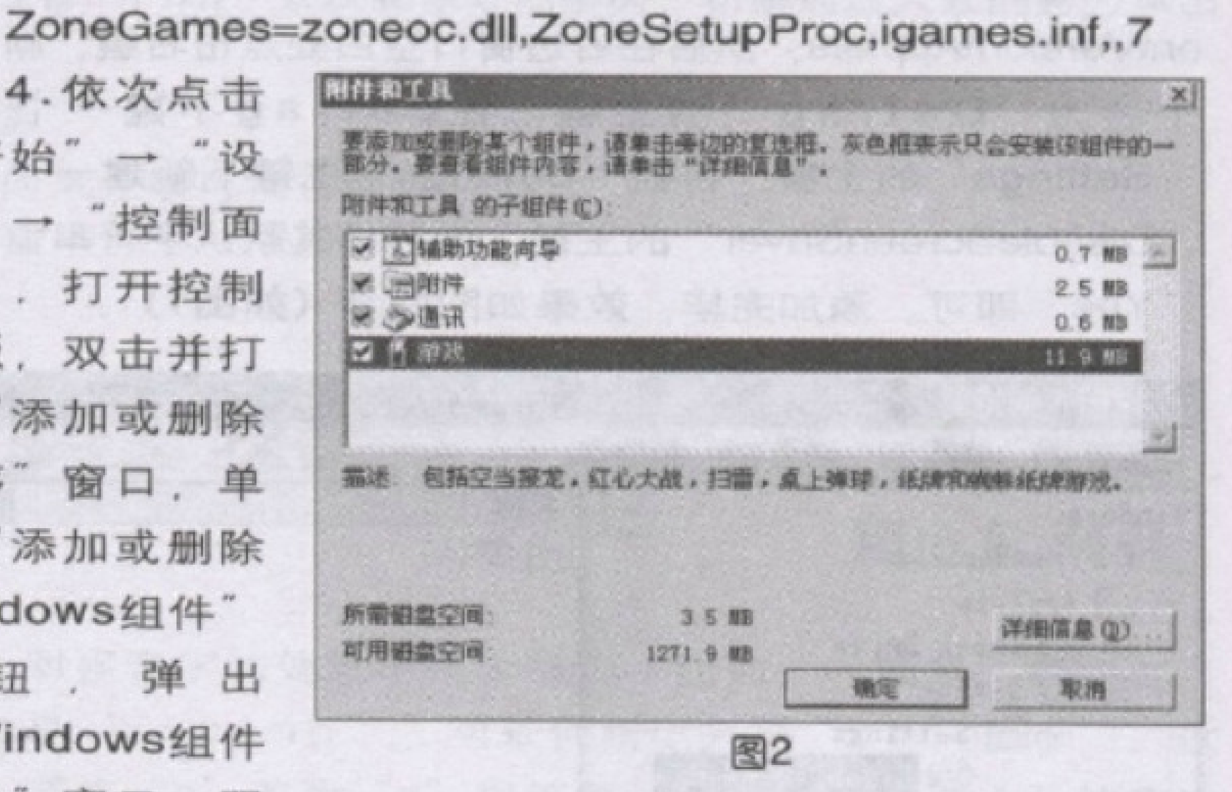



图2

5.Windows开始配置组件，同时在下方显示一蓝色的安装进度条，等弹出需要ClusSprt.dll文件时，将Windows Server 2003安装光盘放入光驱，并通过"浏览"按钮定位到I386文件夹下的CLUSSPRT.DL_文件（或硬盘中2003安装文件所在的文件夹），如图3所示，单击"确定"按钮。

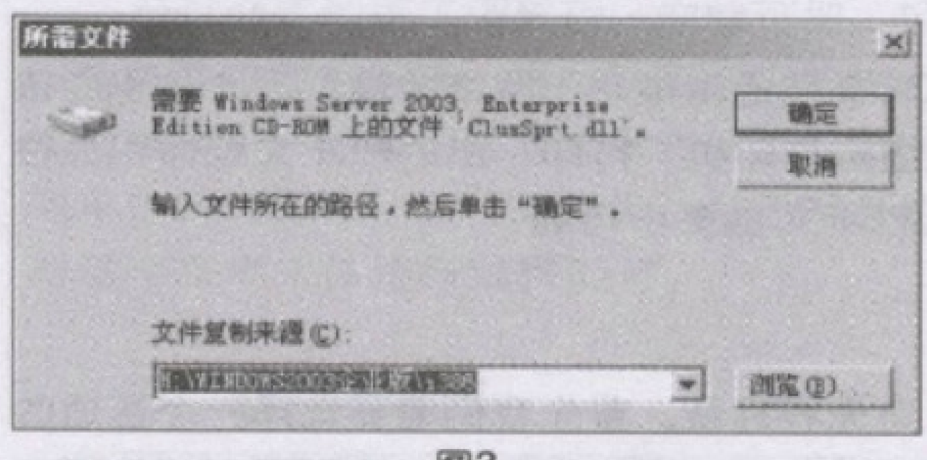



图3

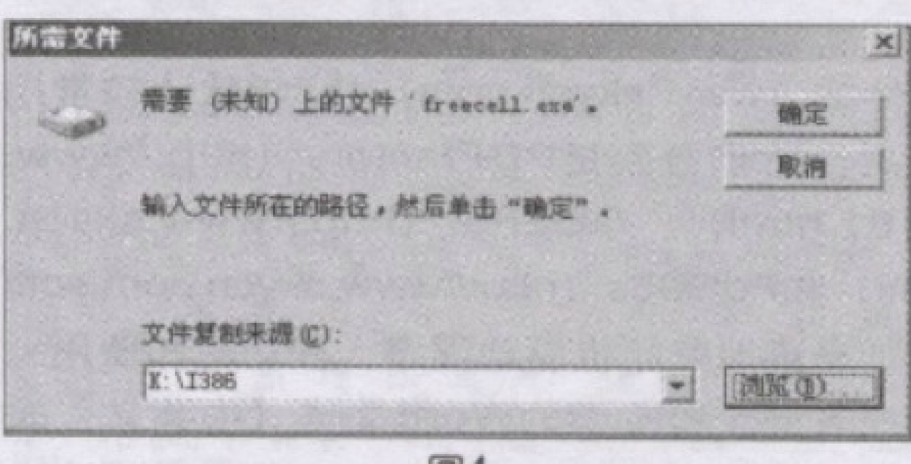



图4

6.等弹出需要Freecell.dll文件时，将Windows Server 2003安装光盘取出，将Windows XP的安装光盘放入光驱，并通过"浏览"按钮定位到I386文件夹下的FREECELL.EX_文件，如图4所示，单击"确定"按钮。稍等片刻，等提示安装完成后点"完成"按钮，关闭Windows配置组件窗口。

好了，现在点击"开始"→"程序"→"游戏"看看，是不是曾经十分熟悉的游戏又回到了我们身边？

## 一句话技巧

电脑安装了Windows XP（NTFS分区）操作系统后，如果将一些重要文件夹加密了，以后系统出问题重新安装XP的话，在新装的Win XP中就不能读取原来加密文件了（文件夹的校对码已经改变），这个时候可以采用如下办法解决：右键点击你加密的文件夹，然后选择"属性"→"工具"→"备份"，点击"开始备份"然后你就可以看到加密资料夹里所有的文件，把它们备份到其它分区中就OK了。

（四川 龚胜）

# 网页制作隐藏对象巧利用

■北京 阿水仔

在网页制作中，通过一些隐藏对象，如隐藏IFrame、隐藏表单对象、隐藏图片的应用，通常能起到加速网页下载速度或增强网页交互功能的作用。下面笔者就通过几个实例来说明应用的方法。

## 一、使用隐藏图片实现图片交换效果

一般实现图片交换效果（如鼠标移入和移出或点击交换），都是通过在JavaScript代码中改变图片的来源属性SRC实现。其弊端是每次切换图片时都必须重新下载新图片，在图片较大或网速较慢的情形下无疑会出现等待下载的问题。有些网页编辑器如Dreamweaver中提供了预下载（Preload）的函数，但实际上据笔者在IE 6.0中测试发现并不能解决此问题。

现在笔者提供一种方法，在下载网页时将要交换的图片全部下载，并将其位置设为相同（利用CSS属性）。在交换时改变图片CSS属性中的可见性属性（Visibility）为隐藏（Hidden）或可见（Visible），即可避免重新下载新图片。下面是一个鼠标移出移入交换Pic1.jpg和Pic2.jpg的实例。

```
<script language="javascript">
function change_img(from_img,to_img){ //将from_img替换为to_img
    document.images[from_img].style.visibility = "hidden";
    document.images[to_img].style.visibility = "visible";
}
</script>

<span style="position:absolute; left:0px; top:0px;" onMouseOver="change_img('img1','img2')" onMouseOut="change_img('img2','img1')" >
    <img name="img1" src="pic1.jpg" style="position:absolute; left:0px; top:0px;">
    <img name="img2" src="pic2.jpg" style="position:absolute; left:0px; top:0px;visibility:hidden;"> <!--预先将img2设为隐藏!-->
</span>
```

注意此例中块元素Span的引进是必要之步（也可用Div等替换），如果是点击交换图片则无需使用。另外，如果你不想让图片的位置固定，也可临时在JavaScript代码中让img2的位置等于img1的位置。

## 二、利用隐藏表单对象增强交互性

如图1是一个留言板的留言区，这个留言板允许访问者选择表情符。我们假设设计者已在网页中实现了将访问者所选表情符的代号存入了全局变量Faceid中，那如何能在提交表单时将这个变量传递给服务器呢？其实只需用一个隐藏类型（Hidden）的表单对象即可解决问题。

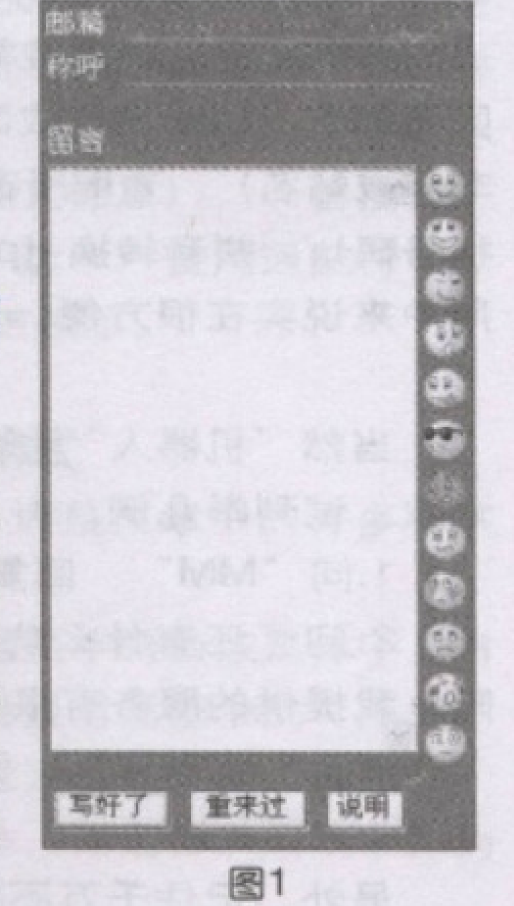


图1

在表单部分这样书写：

```
<form name="writer" action="server.php" method="post">
<!--此处省略了其它表单对象!-->
    <input type="button" value="写好了" onclick="verify()">
    <!--在提交前使用verify函数进行验证。!-->
    <input name="faceid_save" type="hidden">
</form>
```

在验证表单函数中这样书写：

```
function verify() {
//此处省略了其他验证部分，即运行至此已通过其他验证
    document.writer.faceid_save.value = faceid;
    document.writer.submit();
}
```

## 三、隐藏IFrame在服务器交互页面中的使用

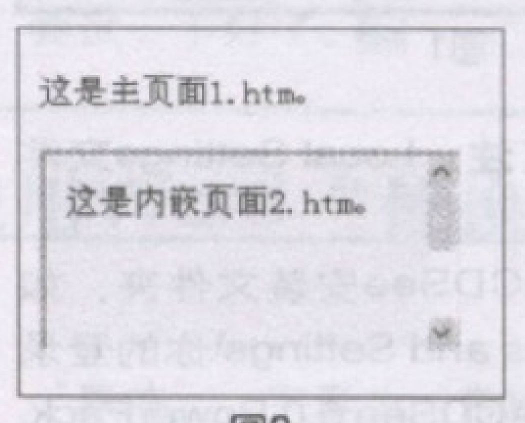


图2

在设计PHP、ASP等面向服务器的网页时，经常会涉及到服务器端数据库或文件的操作，比如说记录用户IP、网站访问量、页面链接访问量等。如果将这些操作的代码和要发给用户端的内容放在一个网页文件中，就会影响用户下载的速度，因为服务器首先要处理完这些操作代码才会将生成的页面发给访问者。特别是现在有一些虚拟机服务器，处理数据库特别慢，在这种情况下，除了避免数据库操作（如尽量使用文本文件记录信息）之外，就需另想办法。以下操作以PHP为例。

下例中将针对服务器的操作代码分离出来，放入一个独立的PHP文件，如Server.php。在主页面中加入一个隐藏的内嵌页面（inner frame，IFrame，如图2：通常没有隐藏的IFrame效果），并将Server.php放入内嵌页面打开，而其他内容仍放在主页面，由于内嵌页面的下载并不会影响主页面的下载，这就提高了速度。在主页面中的具体代码只需如下书写：

```
<IFRAME NAME="pagename" SRC="server.php" WIDTH="0" HEIGHT="0"></IFRAME>
<!--这里将iframe的高和宽设为0实现隐藏。!-->
```

同样，如果需要记录某个链接的点击量也可同样设计：

```
<IFRAME NAME="clicksave" SRC="" WIDTH="0" HEIGHT="0"></IFRAME>
<a href="你要链接的内容" target="_blank" OnClick="javascript:window.clicksave.location='server.php'">链接显示内容</a>
<!--在打开链接的同时将server.php在clicksave内嵌页面中打开!-->
```

**总结：**以上提供了3种简单使用隐藏对象的方法，实际上利用隐藏对象还能实现更多奇特的效果，比如将网页设计成Windows桌面形式，多窗口的形式就可使用隐藏IFrame实现。因此这里只能算是抛砖引玉了，大家可根据需要进行灵活应用。

奇门遁甲

# 全自动安装ACDSee 6.0

■福建 陈洪强

ACDSee是一个广受欢迎的看图软件，但我们在安装它时，每次都需要输入序列号和设置一些安装选项，很不方便。本文将教你实现ACDSee全自动安装的方法，让安装更快速、简单。这里我们以Windows XP和ACDSee 6.0为例。

步骤1：双击ACDSee安装文件夹内的ACDSee 6.0 PowerPack文件，启动安装程序。

步骤2：在安装程序进入“欢迎”界面这一步时，不要单击“Next”按钮，同时切换到C:\Documents and Settings\你的登录名\Local Settings\Temp\这个文件夹，在这里，我们可找到一个以_is开头的文件夹，在其文件夹中可找到ACDSee 6.0 PowerPack.msi这个文件，如图1。（注：Local Settings文件夹为隐藏文件）

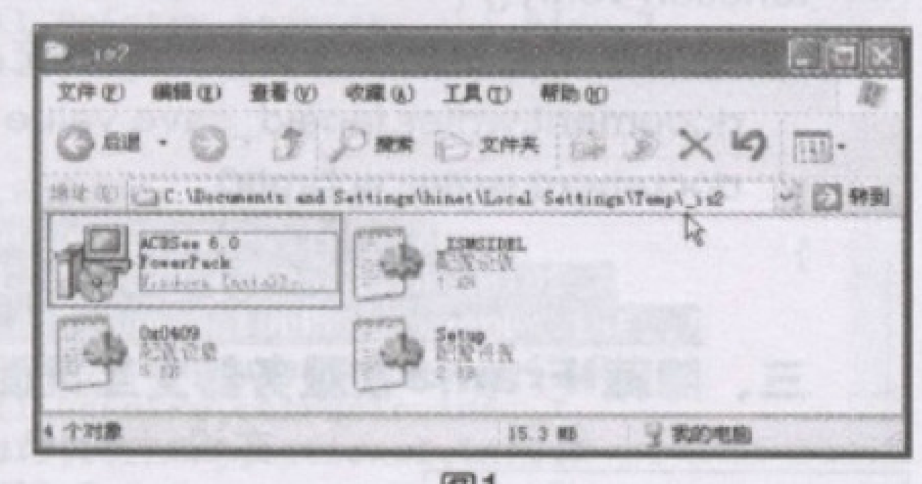


图1

步骤3：在D盘中建立一个新的ACDSee安装文件夹，如ACDSeeSetup，同时把C:\Documents and Settings\你的登录名\Local Settings\Temp_is2目录中的ACDSee 6.0 PowerPack.msi这个文件复制到该文件夹中，并把它重命名为ACDSee。

文件名(N)： "Sn.reg"
保存类型(T)： 文本文档(*.txt)
编码(E)： ANSI

图2

步骤4：文件复制后，退出ACDSee安装程序。

步骤5：启动记事本程序，输入以下内容，并把文件另存到D:\ACDSeeSetup文件夹中，取名为Sn.reg，如图2。

```
REGEDIT4

[HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\ACD Systems\ACDSee\60]
"LicenseNumber"="XXX-XXX-XXX-XXX-XXX-XXX"
```

注：这里的XXX-XXX-XXX-XXX-XXX-XXX应为你的ACDSee 6.0注册序列号。

步骤6：启动记事本程序，输入如下内容，并把文件另存到D:\ACDSeeSetup文件夹中，取名为Setup.cmd。

```
CLS
@echo off
ECHO 正在安装ACDSee 6.0
REGEDIT /S d:\ACDSeeSetup\sn.reg
start /wait d:\ACDSeeSetup\Acdsee.msi /QB reboot=suppress
ECHO.
EXIT
```

经过以上设置，以后当我们需要再次安装ACDSee 6.0时，只要双击D盘ACDSeeSetup文件夹中的Setup.cmd文件，即可开始全自动安装ACDSee 6.0，期间无需进行任何操作，非常方便。

# 找个机器人聊天

■湖南 洞庭湖

在DOS时代曾出现过机器人聊天软件，一些使用计算机较久的用户也许会有印象。最近，笔者发现一款很有意思的Messenger机器人服务软件，有事想查询，无事想聊天时都可找“他”。所谓的“机器人”，实际上是Messenger上的一个好友，其Hotmail邮箱地址可在http://www.9zi.com主页上查询到（格式为“MrRobot0**@hotmail.com”，“**”目前代表从“01”到“20”的任何一个数字）。将其添加为好友之后就可享受“机器人服务”了。

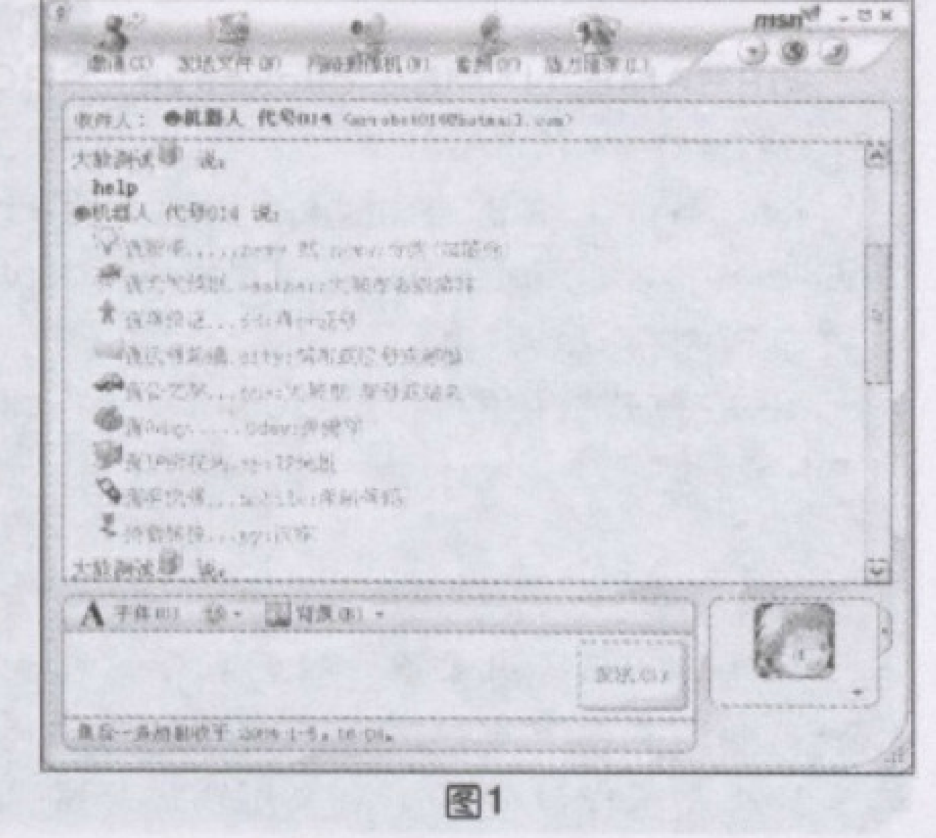


图1

机器人服务可通过发送“help”或“？”得到回复（如图1）。提供的主要服务包括查新闻（News）、查天气预报（Weather:大城市名或简写）、查身份证（ID:身份证号）、查区号邮编（City:城市或区号或邮编）、查公交车（Bus:大城市车号或站名）、查IP所在地（IP:地址）、查手机号（Mobile:手机号码）、拼音转换（py:汉字）。对于经常使用Messenger的用户来说实在很方便。

当然“机器人”也会自动回答一些问题，不少回答有捧腹之效，试列举几例。

1.问“MM”，回复“我妈证明我是男人”。

2.问“还有什么功能？”，回复“我是机器人，不是三陪，我提供的服务有限”。

3.问“我爱你”，回复“您真是博爱啊”。

另外，记住千万不要随便骂“他”，否则……

# 边拷边看，影片拷贝精灵

■山东 郑振涛

很多朋友都喜欢用电脑光驱看影碟，要知道影片播放几个小时，光驱就得工作几个小时，长此以往一个崭新的光驱往往用不了半年就得"报销"，因此这不能算是个很好的习惯。不过，在很多情况下大家都是不得不用光驱看电影的，能不能既可以看电影，又不至于让光驱劳累过度呢？试试"影片拷贝精灵"吧，也许它能帮上这个忙呢！

"影片拷贝精灵"的下载地址是http://www.hongsky.91i.net/。它是免费的，但却有一个小小的限制，那就是它每月都会提示你"软件已经过期，请下载修改程序"，这时你只要到作者主页去免费下载个修改补丁就能继续使用。这样的补丁每月都会发布一个，而且不同月份的补丁不能通用。如果你想长期使用，就必须月月下载修改补丁。不过还好这些补丁文件的体积只不过十几kB，不会占用你很多时间。下面大致讲一下用法。

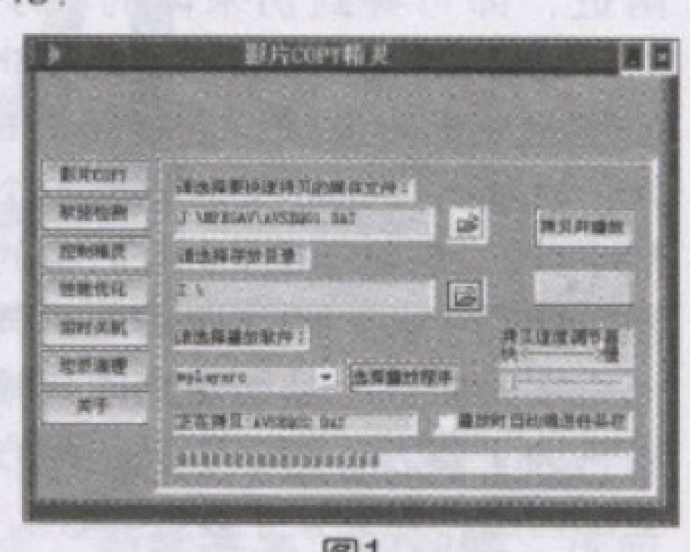


图1

## 一、拷贝并播放影片

打开"影片拷贝精灵"，其主界面如图1。首先单击"请选择要快速拷贝的媒体文件"下方的"打开"按钮，选择光盘上的媒体文件（格式不限），再单击"请选择存放目录"下方的"打开"按钮，选择媒体文件的临时保存目录，然后单击"选择播放程序"选择一个合适的播放程序，最后单击"拷贝并播放"。这时软件就会一边向硬盘拷贝电影，一边调用播放程序播放已拷贝完成的媒体文件。

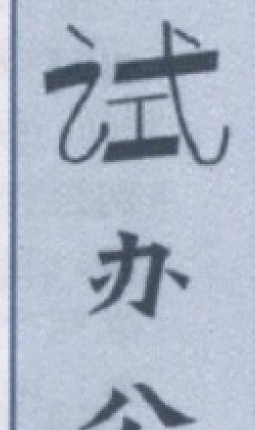
笔者经过试验，发现它能将光驱工作时间减少60%以上，这下就不怕光驱"过劳死"了。

## 二、强大的"副业"功能

除了拷贝并播放影片外，"影片拷贝精灵"还具有很多"副业"功能，例如软驱检测、屏蔽广告、性能优化、定时关机、垃圾文件清理等，使用方法都很简单，有兴趣的朋友自己尝试一下好了。

# 替换也精彩——深入使用Word"替换"功能

■甘肃 田楠





经常用Word编辑文档的朋友，一定都使用过其中的替换功能。不过，不少初学者只知道替换功能可将文章中的"萝卜"换成"白菜"。其实Word的替换功能还有多种用法，如果能熟练运用这些技巧，可给我们编排文档带来不少方便。像"利用替换功能删除文章中的空行"等就不说了。

## 一、统计关键字的出现次数

有时，需要统计一篇文章中某个关键字的出现次数，我们同样可利用Word的替换功能来达到这一目的。

假设要统计"三好生"一词在文章中的出现次数，可进行如下操作。首先切换到文章开头，打开替换对话框，在"查找内容"和"替换为"中都输入"三好生"，单击"全部替换"。操作完成后Word会弹出窗口，提示替换了多少处内容。替换的次数也正是我们需要得到的关键字在文章中的出现次数。

如果要统计某个段落中关键字的出现次数，只需在进行上述替换操作前选中这部分内容。另外，在统计过程中也可使用通配符，例如我们需要统计一份名册中共有多少位张姓人氏，用类似的操作，只需在"查找内容"中输入"(张??)"（括号和问号必须使用英文标点），"替换为"中输入"\1"，然后单击"高级"，选中"使用通配符"，再进行"全部替换"就可得到统计结果了。

## 二、利用替换功能调整文件格式

Word的替换功能还可用来统一调整文章中的许多格式相近的内容。

例如要将一篇文章中所有的加粗文字转换成黑体字，首先在输入"查找内容"时逐一点击替换对话框中的"高级"→"格式"→"字体"，在弹出的对话框中单击"加粗"，输入"替换为"内容时用类似的操作，指定替换后的字体为"黑体"，字形为"常规"。然后在"查找内容"中输入"(?)"（括号和问号必须使用英文标点），"替换为"中输入"\1"，选中"使用通配符"选项。最后进行"全部替换"操作，文章中所有的加粗文字就会变为黑体字了。

当然也可利用上述办法进行其他格式的调整，比如将3号加粗标题全部换为4号标题或将上下角标全部转换为正文文字，方法类似，这里就不再重复叙述了。

## 三、快速删除特定内容

我们也可利用Word的替换功能来删除文章中格式相近的内容。

朋友从网上下载到SRT格式字幕（一种用于DivX格式电影的外挂字幕，用纯文本格式储存），让我帮他删除时间轴的说明，只留下字幕，以方便打印。用Word打开编辑，发现每一句台词前都有类似"00:01:25,340 -->00:01:26,352"的时间轴说明。近200页的电影台词，如果手动删除，工作量之大难以想象。

利用Word的替换功能就可轻松解决这一问题。打开替换对话框，在"查找内容"中输入" -->"，"替换为"留空，单击"全部替换"后就可将文件中的" -->"全部删除。这时时间轴变为类似"00:01:25,34000:01:26,352"的格式，我们可用通配符"??:??:??,?????:??:??,???"表示这部分内容。再次打开替换对话框在"查找内容"中输入"??:??:??,?????:??:??,???"，"替换为"留空，选中"使用通配符"选项，再全部替换一次，就可将整个时间轴删除了。

呵呵，我知道的就这些了。希望这些方法能对经常编辑文档的朋友们有所启发，给今后的工作带来便利。

# 电脑用字浅说

■北京 许五

我曾自诩为“双料古董”，因为我所学的专业叫做中医训诂学。中医已够古老的了，再加上所谓的“绝学”——训诂，我便不折不扣地成了一个“双料古董”。

如今的信息时代，咱这“老古董”也要土洋结合，时尚一把。“土洋结合”的结果，常让人觉得“水土不服”。譬如说电脑最简单的应用——电子文档的写作吧，我就经常遇到许多让我烦心的事。这些事中最多的就是想打的字字库中没有，而不管什么样的造字程序，造出的字却不能通用，并且如果不得其法，造出的字形实在难看，让人徒叹奈何！

从Win95到WinXP，从Word 6.0到Word 2003，系统与软件的体积越来越庞大，系统字库也一次又一次地更新，无奈仍是不能满足我用字的要求。《康熙字典》和《汉语大字典》中的字库，有时也不够用。为了应付这捉襟见肘的局面，我不得已付出了大量的时间和精力，去研究各种对策，探讨各种方法。现将研究成果公布于下，与各位同好分享。

第1招是造字。造字首先选定要用的字体，例如在一大片仿宋体中出现一个宋体字，实在有些突兀。但常规的微软仿宋字库就经常出现这样的情况。如《诸病源候论·序》云：“臣闻人之生也，陶六气之和，而过则为沴”中的“沴”字，就没有仿宋体字，当然可用宋体代替，但出版书籍时，这样的情况则应尽可能避免，所以必须造字。造字时，先建一个新的Word文档，然后键入“泳”、“诊”分别含有其声旁、形旁的两个字，选定它们，将其变成仿宋体，在字号栏中输入250（至少要100以上）并回车，复制这两个字，将其贴入Windows自带的画图程序（在“附件”中）里，用橡皮擦将“永”和“讠”等不需要的部分抹去，再用不规则选定工具小心选定“氵”并移至合适位置，则成为一个仿宋体的“沴”字。用矩形选定工具选定此字，调整其高度至图画工具栏大小，并保持其高度与宽度大约为4:3的比例，备用。从“附件”中启动造字程序，选定代码如aaa1，从画图程序中将刚才所造的字模复制粘贴到造字程序的编辑栏内，大小刚刚好，这就是为什么要用250号字及调整其高度至图画工具栏高度并保持高宽4:3的原因。接着选择保存字符，造字过程结束。这样造字，快捷美观。若需要用字，则须调出内码输入法，键入aaa1，即可出现一个漂亮的仿宋体的“沴”字。

第2招是使用微软字库，插入繁难字。从GB字库到GBK字库再到GBK扩展字库，微软将系统字库（宋体）从6000多字扩展到了6万多字。一般在Word 2000中使用的是GBK字库，系统内包含2万多汉字，可使用“插入符号”的方式调出需用字符，也可使用系统自带的输入法如微软拼音输入法输入。我经常使用“插入符号”的方式，这中间也有技巧。例如，《灵枢·经筋》中说：“足太阳之筋……其支者，为目上网，下结于頄”，“頄”字在通常情况下较难键入。微软字库在编排上是按部首排列的，因此想插入“頄”字，不要直接点击“插入符号”，而是首先打一个与此字偏旁相同，笔画相近的字，如“顶”字，再选定“顶”，点击插入符号，很快就可在这个字附近找到“頄”字，插入文中即可。对于上面的仿宋体“沴”字，也可采用同样的输入方法，先输入一个“泳”字，选定此字，将其变成仿宋体，再点击“插入符号”，此时符号全部变成仿宋体，在“泳”字附近，即可寻到仿宋体的“沴”字。

在Office XP中使用的是GBK扩展字库，这个字库更大，使用起来更为麻烦。它使用内码输入法5.0以上版本进行输入，其输入法帮助文件中有一个对照表，指出每个字在《康熙字典》及《汉语大字典》中的位置，也就是说，你只有查阅《康熙字典》或《汉语大字典》后，才能根据对照表查出一个字的内码，从而使用内码输入法输入。

为了省力，我采取另一种方法：将GBK扩展字库中的字全部拷出，建立一个Word文档，然后将其按偏旁归类，并将此偏旁写在此类字的最前面。使用时，打开此文档，先用查找（Ctrl+F）找到此偏旁，然后复制GBK扩展字库中本类字的第一个字，再使用“插入符号”的方式，按图索骥，马上就会查到这个字，插入即可。

第3招是使用字典软件，如金山词霸。特别是在分析一个形声字的声旁和形旁时，用字典软件特别快，特别有用。

第4招是贴图。造字不是什么时候都能使用的，可能换个机器就不管用了，你将造字文件Eudc.tte拷入别人的机器，别人造的字就被取代了。后来我采用一个简便的方法，就是贴图。贴图和造字的程序差不多，只是存储为图形文件。如果这样造图较多，可另建一文档，将这些“字图”分类归纳起来，以方便日后调用。

第5招实际上是贴图的扩展。有时候不用像上面一样造“字图”，可直接用数码相机将书上的文字当作图片拍下来，或者用扫描仪将书籍上的文字作为图片扫描下来，按照上面的方法加工以后，将其插入文中使用。另外，还可从超星图书馆里下载的图书中进行截图，只可惜现在超星图书馆里的字典类图书不再上网，否则的话，下载一些像《康熙字典》以及《甲骨文长编》之类的书籍进行截图，就不用担心文章中出现篆书及甲骨文等不常用的书体了。

到此为止，我的招数已尽，希望这些方法对你能有所帮助。不过，说到底，我不满意现在电脑的软件制造，连最简单的文字处理都需要使用如此曲折的手段才能达到目的，电脑简单易用的宣传实在让人怀疑。

除此而外，我还是有其他的想法：微软是否应该改进一下它字库的编排方式，如果能在其Word XP中内置一个像金山词霸一样按照部首或拼音排列的，收录全部GBK扩展字库汉字的字典，那可就是我们这种人的福音了；如果微软不能或不愿这样做，那么字典软件的制作者，如金山公司，能不能满足我这个小的要求呢？再者，制作字库的软件商，能否开发一套以GBK扩展字库为基础，包含各种字体如正、草、隶、篆在内的字库集呢？将甲骨文做成系统字库集可能不太现实，但能否做成一个图形集呢？我们的软件开发，除了跟风，难道就不能考虑用户的真正需要吗？

我希望有朝一日，其他人不用像我一样再为电脑中的用字而烦恼，我们可真正实现电脑的“所想即所得”。这，也算是一种进步吧！我期待着这一天的到来！

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

# 问题交流


插图 宋洋

**读者 屠兴问：** 我在Windows XP下安装PCI 128D声卡的驱动程序时总是提示要求**“数字签名”的问题**，请问应如何处理？另外，请问**WDM驱动**是什么意思？

**答：** 所谓“数字签名”，简单说就是微软对驱动程序的操作系统兼容性及安全性的一种认证。其实在大多数情况下，这种认证并不是必需的，我们可将其关闭。右击“我的电脑”，打开系统属性对话框后，选择“硬件”—“驱动程序签名”，然后选择“忽略”，最后点击“确定”即可。以后安装驱动程序时就不会提示“数字签名”的问题了。而WDM驱动简单说就是获得了微软认证的驱动程序。一般来说，WDM是最稳定，也是功能最少的驱动。

四川 龚胜

**读者 灯光闪闪问：** 我的**美格显示器**有一个奇怪的现象，**只要拍拍底座，画面就会出现抖动**，约一两秒钟又恢复了。请问是怎么回事？

**答：** 估计你的显示器采用了SONY的特丽珑显像管，这是一种荫栅式显像管，将荧光粉安排成跨越整个屏幕的直条状，荫罩改为条状荫栅，这种条状荫栅由固定在一个拉力极大的铁框中的、互相平行的垂直铁线阵列组成。这种栅栏从屏幕顶一直通到屏幕底，而不是荧光点。因电子枪只有一把，但能射出3个电子束，穿过栅条打在荧光条上使其发光，故又叫做“单枪三束”显像管。荫栅式显像管有个不足之处，由于垂直栅条不像网状的栅格那样，中间有无数的连结。它是从屏幕顶一直通到屏幕底的，中间如果没有任何支撑，就像随风飘荡的柳条一样容易发生严重的变形，因此，必须在栅条中间加一到两根水平细栅条，起到固定和支撑的作用，但仍容易在受到震动时出现显示画面抖动的问题。另外，有些显示器内部出现虚焊、元件接触不良等质量问题，也会导致类似现象。

四川 龚胜

**读者 阿土问：** 我想买台**刻录机**，听说48×的不比52×的差多少，请问是这样吗？另外，能不能简单地给我说说关于**刻录盘**的情况，包括价格、总体质量，还有选购时应注意什么问题？

**答：** 48×和52×的刻录机在实际使用中的确没有什么差别，而前者价格一般要便宜一些，48×的盘片也容易买到，建议你购买前者。至于刻录碟片的购买，最省心的办法就是选用品牌较响、口碑较好的刻录光盘，如柯达、惠普、SONY等品牌的正品盒装盘，质量和服务都有保证，当然这类产品价格也较高，一般盒装的每片七八元，而普通散装碟片价格两元左右。其实，我们只要不是太贪图便宜购买很差的散装碟，一般来说普通碟片的质量都没有太大的问题，选购时可关注一下碟片信息及级别。

碟片级别以碟片的外观、生产时的良品率为主要依据，分为A级、B级、C级。在这里我们只能通过碟片外观和染料涂层的做工来进行鉴别：正面观察盘片表面是否光洁无划痕，盘片最外围和最内侧的镀膜是否完整无缺；反面观察，对着太阳或日光灯等光源，看盘片的镀膜是否均匀且无针孔状小坑；侧

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

## 《波斯王子——时之砂》问题集

**问：** 在游戏进度到10%的时候，那个土耳其王宫的机关到底如何解决？

答：在动画播放完毕后，应该是满月孔正对着满月柱，踏上代表满月的机关踏板，将满月柱插入，然后右转90度，再上一层，左转270度，下一层，这时月亏孔正对月亏柱，踩踏板插月亏柱，上一层，左转180度，上两层，踩踏板插半月柱，右转90度，下一层，踩踏板插玄月柱，上一层，左转90度，再上一层即可解开机关。

**问：** 当我控制王子走独木桥时，王子老是左偏右偏走不稳，然后就掉下去，虽然还是会抓住，但有时不注意按错键就真掉下去了。怎么回事？

答：游戏中王子走的位置是方向键的相对方向，所以走类似独木桥的地方时一定要摆正视角（追尾）。如果视角有点偏，王子走着走着就要摔下去，虽然仍会抓住，但不免会让你的心狂跳一下。

**问：** 在游戏进度到83%的时候，王子和公主被巫师用风吹走，在一间墓室二人走散，王子走进一座迷宫，攻略里说要听水的声音辨别走哪个门，但我没有声卡，怎么办啊？

答：进入迷宫后，面对着进来的门并以其为中门，往右走进第4个门，出来后（中门右边第2个门出来）进中门左边

面观察，盘片的两面是否都有透明的保护层。另外，优质的碟片通常碟片材质较为结实，弯曲时弹性十分好。由于光线的反射和碟片表面有很大的关系，因此碟片表面的印刷也十分重要，识别的方法很简单，拿在手上有角度地看过去，好的碟片颗粒感很小，而且用手刮时不易脱落。

四川　龚胜

**读者　黄力兵问：**我的机器配置为CPU P4 2.4G，内存为256MB DDR，显卡为128MB RADEON 9000，硬盘为迈拓金钻9代80G。**玩某些3D游戏时，每玩不到15分钟就把我强行踢掉然后显示虚拟内存不足。**请帮帮忙看看是什么原因。

**答：**如果系统的虚拟内存路径设定在C盘，而你又把所有的软件都安装在C盘，很可能造成C盘空间不足的问题。Windows所在的分区若没有足够的可用空间，让系统管理虚拟内存也是无能为力的。请检查你C盘的剩余空间，如果低于1G，请更换虚拟内存路径到其他剩余空间较大的分区，并让系统自行管理大小。

四川　龚胜

**读者　Ko问：**我听说**绑定本机IP地址与网卡MAC地址**，可增强局域网的安全性。请问具体应该如何操作？

**答：**首先要查看自己的IP地址和网卡的MAC地址。对于Windows 98/Me，在运行对话框中执行Winipcfg，在对话框看到的IP地址就是要查的IP地址，而"适配器地址"就是网卡的MAC地址。在Windows 2000/XP系统下，要在命令提示符下输入"ipconfig /all"，显示列表中的"Physical Address"就是MAC地址，"IP Address"就是IP地址。要将二者绑定，在命令提示符下输入"arp -s IP地址 MAC地址"，如"arp -s 192.168.0.78 54-44-4B-B7-37-21"即可。

四川　龚胜

**读者　繁华一梦问：我不慎用DOS 6.22的启动软盘向安装有Win98的硬盘上传了系统。结果无法进入Windows系统了。**我用Win98启动盘启动后，重新执行其SYS命令，仍无效。请问如果不重装系统应如何处理？

**答：**首先用ATTRIB -S -H -R MSDOS.SYS命令将该文件属性改为正常，然后编辑该文件，添加下面的内容：

```
[Paths]
WinDir=C:\WINDOWS
WinBootDir=C:\WINDOWS
HostWinBootDrv=C
[Options]
BootMulti=1
BootGUI=1
……
```

或者从其他安装有Win98系统的电脑上拷贝一个MSDOS.SYS文件将其覆盖（可能需略作修改），问题即可解决。

四川　龚胜

**读者　赵纲问：**我有个问题不明白，我在往软盘存放很多零碎文件时，**出现了磁盘未满但文件名不够用的情况。**请问为什么软盘会限制文件名的数目？其数据存储结构是怎样的？

**答：**这个问题以前也回答过，现在再详细说一下。这个问题是由软盘的逻辑结构决定的。一张软盘格式化后，被逻辑地分为很多磁道（Track），现在使用最为普遍的1.44MB 2HD的软盘有80轨（即80个同心圆），每一轨又分为9个扇区，每个扇区又再分512个位元组。软盘的0面0道是非常重要的，第1扇区是引导信息，第2、3扇区是第1个文件分配表（FAT）的起始扇区，再后面就是数据区。每张经过格式化的并且装了文件的磁盘，都在磁盘中建立了一张文件目录表，记录着整个磁盘上所有文件的有用信息。如果根目录下文件太多，其信息就会超过磁盘目录区的容量，因此软盘根目录下存储的文件个数是有限的。

四川　龚胜

第1个门，出来后（中门左第3门）进中门右第3门，出来后（中门左第2门）进中门右第1门，这时便可上二楼了。同一楼一样，进中门右第4门，出来后（中门左第3门出来）进中门左第1门，出来后（中门右第1门出来）进中门右第5门，这时即可继续剧情。

**问：**在游戏进度到95%的时候，走过木梁后到达一个塔楼处，我怎么一跳下去就死了？

答：这个塔楼不是让你往下跳，而是要你向上跳，用Z字形跳跃就可上去了。

**问：**在游戏进度到75%的时候，王子掉进地牢里，需要连续踩机关→跳跃→飞檐走壁→再跳跃的连贯动作，其他还好说，一旦到需要抓在横杆上做回环再跳跃，王子总是先要停一下再做回环，时间就来不及。有什么技巧么？

答：举个例子，比如先飞檐走壁，踩到机关后按空格键跳回到横杆上，一抓住横杆后立刻再按空格键即可飞出。时机拿捏准的话就不会再做回环发力的动作了，这样可减少很多时间，王子的动作也更流畅华丽。

**问：**第1个Boss，就是王子的老爸，到底要怎么打呢？不管怎么砍他，他都挡得住，旁边有3个士兵在烦。大家是怎么打赢的呢？

答：先打小兵，小兵打到不会再出之后，就不会有人来烦了。王子老爸比较耐打，但这一关有水池，可边喝水回复生命边打。另外，注意要按鼠标右键格挡，要打赢其实不算很难。

**问：**我玩到有一个穿红衣射箭的公主那关，我已死了N遍了还是过不了，每次跑去偷喝水，都会被砍死。有什么战斗技巧吗？

**读者 冰弘问：**我是个菜鸟。近日装机选择CPU时，发现**P4 2.4G和P4赛扬2.4G价格差距不小。请问在实际使用中有多大的差别啊**？

**答：**P4赛扬和P4标准版的价格差距是有原因的。一般而言，CPU的性能主要取决于3个方面：硬件本身的时钟频率、机器指令的平均时钟周期数目和所使用的指令条数（又取决于系统结构的指令集和编译技术）。在设计上，P4标准版CPU由于拥有大容量的L2 Cache（P4标准版的L2 Cache容量为512kB，早期为256kB，而P4赛扬的L2 Cache容量仅为128kB），机器指令不需过多等待，因而平均执行时钟周期很快，相比P4赛扬而言是好不少，这一点特别是表现在视频编辑、多媒体运行及Windows多任务程序执行中。如果你的电脑只是用于上网、文本处理和玩普通游戏，P4赛扬完全可以满足；如果是要执行一些大型3D游戏，个人认为也许购买一块好的显示卡更适合你。

湖南　苏旅

**读者 蝴蝶花问：**我的QQ最近遇到麻烦了，开机总是自动发送一些消息给别人，都是诸如“呵呵，其实我觉得这个网站真的不错，你看看……吧”，人家都有意见了。是不是中毒了啊？杀毒软件怎么没有反应啊？

**答：**这种以“爱情森林”为主的QQ病毒目前较为流行，它们往往利用了Windows的IFRAME漏洞传播，在没有打补丁的用户机器上，打开含有病毒体的网页或安装来历不明的插件就会激活该病毒。因此最好到微软的官方网站上下载IFRAME漏洞补丁以解决问题。下载地址是http://www.microsoft.com/windows/ie/downloads/critical/q290108/default.asp。如已经中毒，可到各大杀毒软件厂商或腾讯主页寻找专用杀毒程序。

平时在使用QQ时，需要注意以下一些问题。不要随便点击别人告诉你的网页，尤其是上面这种模板式样的信息。同时，在打开一些网页时，如果出现“安全设置警告”对话框，一定要确认其内容的可靠性后再点“确定”，一般情况下最好都取消掉。此外诸如QQKAV、木马克星之类的软件也可清除这类病毒。

湖南　苏旅

**读者 刘学锋问：**我在Word里面编辑了一个文本，**请问怎样才能制作PDF格式的文件**？

**答：**PDF格式文件是美国Adobe公司推出的特殊文本格式。如果需要制作的话，建议安装Adobe Acrobat系列软件（注意不是Reader系列，后者只能看PDF格式书本而不能制作）。具体使用方法很简单，安装好Adobe Acrobat后在Word里直接打印成PDF文档就可以了。此外，一些第三方软件也提供了转换格式的功能，有个叫做ABC Amber Text Converter的软件可转换PDF格式（下载地址：http://www.newhua.com/soft/18935.htm）。我使用的是1.28多国语言版，软件操作很简单；不过需要注意的是，如果Word文档是中文的，转换前就需要先选语言为“GB…”（简体中文），否则转换后极易出现乱码。

湖南　苏旅

**读者 LeeLoo问：**WinXP的**FAT32**转换成**NTFS**会不会丢失原来的数据？请问WinXP如何进入纯DOS状态？

**答：**WinXP提供了一个将分区转换成NTFS的工具（或在安装WinXP时你也可直接将分区格式化成NTFS）。一般情况下FAT32转换成NTFS只需一个步骤，这种情况下是不会丢失分区数据的；不过如果你使用了中文文件名的话，建议还是改为英文文件名较保险一些。一旦你使用了NTFS之后，想要在Windows中恢复成FAT32格式就必须重新分区并格式化。当然使用PQMagic这样的软件也能达到无损转化的目的，不过对于大硬盘而言，速度似乎有些慢。WinXP不像Win98那样还保留双启动模式，在WinXP下DOS已成为历史，而且在开机安全模式下都不能进入DOS，所以你只能选择使用诸如Win98启动盘来进入纯DOS模式下了。

湖南　苏旅

答：我个人的战斗经验是尽量别让自己被敌人围住（保持背后没敌人），喝水时要先把附近的敌人砍到成“蹲下状”。战况激烈时，把敌人石化或时光倒回是比较有用的，当然操作一定要比较熟练才行。

## 《无人永生2——杀手杰克》问题集

**问：**在第3章Welcome to Czec hoslovakia中，在一处被油桶炸开的通道入口处有熊熊燃烧的火焰，过去会被烧死。怎么办？

答：其实只要在旁边的仓库内找到木桶，去这个区域一开始的哨站门口的水龙头那里灌满水，再返回将大火扑灭即可通过。

**问：**第4章Danger! Danger!，最后消灭大批黑衣人以后，在墙角有个悬梯，但无论怎么跳都无法上去。怎么办？

答：其实很简单。梯子旁边有一个看似很不起眼的锁，用枪把锁打掉，即可放下悬梯。

**问：**在第7章，最终Boss非常强，怎么都打不过。有什么好方法吗？

答：本关一开始需要躲避对面城堡上4门大炮的袭击，然后逐一用狙干掉4个炮手，迅速找到主角身旁的4门大炮然后进行还击。还击的方法是：找到炮弹，放进大炮后自动还击，共4枚。炮弹一般就放在大炮旁边的箱子上，有1枚特殊，是在一辆绿色轿车旁边。干掉对面大炮后，就是最终Boss，这家伙用带炸药的弩射击，记住要打几枪换一个地方。旁边建筑物内有大量弹药补给，要合理运用，通关不难。

“世事无常，而路还要靠我们自己去走”——看完Walker的编辑部报告后，我想这样说。2003年我们的游戏产业好像风光无限：舆论上不见了“电子海洛因”，电子竞技成为第99个正式体育项目等等好消息接踵而来；游戏玩家们也仿佛一瞬间从地狱飞升到天堂。可现实呢？我们的网游仍旧充斥着外挂和私服，我们的市场依旧遍地盗版，我们的国产游戏依然疲软。不管舆论怎么渲染，实际上我们的游戏产业才刚刚起步。我一直因为自己见证了一个新兴产业的发展和为之付出力所能及的力量而自豪，我想大软的小编和许许多多的游戏玩家们也会同我一样自豪吧。中国现在的游戏产业就如同一棵小树，不要给它太多的呵护，也不要残酷地摧残它，它需要的只是一点点的自由以及多方面的正确引导。

2004，中国游戏产业，一路走好；大软，一路走好。 ■快评手 浅色回忆

下期快评：针对03期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

# 2004年01期阅读报告




**网友 要小心**

希望能将连载的网页制作和Photoshop的内容做成一个增刊，我很需要，我想许多人也需要。

**林晓：**今年我们会制作杂志的精华本，你的希望应该可以成为现实的。

**网友 天梦武豪**

杂志有些是黄色印刷，不怎么好啊！

**林晓：**01期的蓝、黄专色代替了以往的专红色，但第一期的黄色印刷厂方面没有调好，出来的杂志就变成了现在的样子，非常遗憾。不过第2期的黄色就不一样了。

**网友 花过鱼**

一切才刚刚开始——评游戏剧场之英雄无敌

拿到01期的第一篇文章就直奔它而去，首先带来的是莫名的激动。在看了作者自述后，又进一步加深了这种感觉。是啊，要纪念的不是这个游戏本身，而是凝刻在这个游戏中的中学时代。整篇文章似乎又一次进入了宽而全的模式，即尽最大努力去涵盖整个背景。从文章的发展来看，作者七月似乎是要把6个种族通过一件事写全，这就带来了问题：会给人一种突兀的感觉，经常会没来由地发生这个，发生那个。这一点在主角进入死灵国以后变得越发明显……

**林晓：**既然一切只是刚刚开始，那就请阅读完全文以后再做判断吧。这篇小说的节奏属于慢热的那种，我当时也是读了好几遍才有感觉的。

**网友 G-高达**

有意见啊！以后TOP TEN榜评可不可以也让我们读者参与呢？就像快评一样。

**网友 泽爷**

那么多调查是否有点丰富过剩了？不过偶还是喜欢波斯王子的攻略啊！

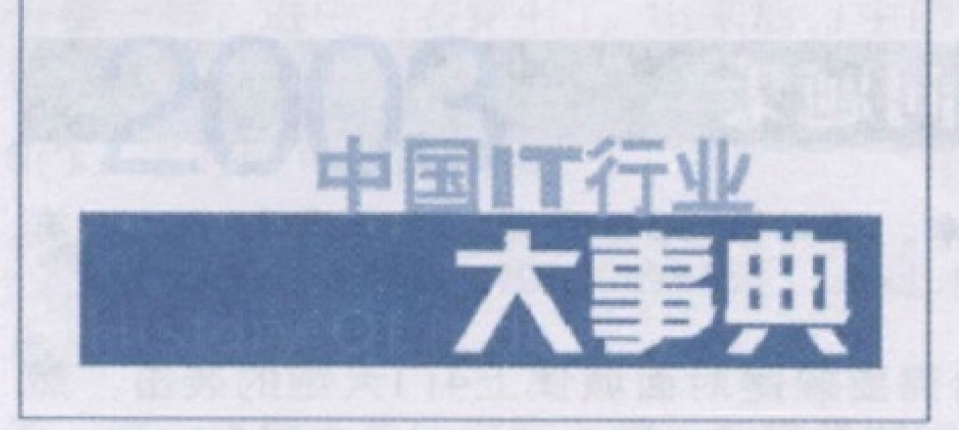
**网友 希望快乐一些**

我认为那个“游戏产业”报道很不错，比较权威。

**网友 亚森洛宾**

游戏评分改进很大，至于是否成功，还得由时间来认证。个人觉得还是相当客观的。

**林晓：**TOPTEN榜评欢迎大家的参与。关于游戏评分的讨论，8神经会在他的栏目中进行，我这里就不多说了。一句话，欢迎大家对我们新的游戏评分标准进行讨论。







**网友 游弋**

“新闻广场”代替了原来的“新闻速递”，使信息更集中更丰富。还有专栏那页“首先是听……”，给我深刻的印象。

**林晓：**新闻每天都发生，视角观点却各有不同，新闻广场——我们的声音。一个911的E-mail，说明记者组的敏锐视觉——随时准备着，深入报道IT前沿与读者息息相关的大事。《大众软件》就是要将大众最感兴趣的IT信息传递给你们。

**网友 青黄的桔子**

今天终于买到了2004年01期的大软。大致看完后，有很多话想说：2004年01期的大软真是不错啊！首先，中间的双色印刷用了蓝色，看起来挺舒服，很清爽，比起以前的红色可是好多了！但是黄色用得不好，倒不是因为我不喜欢黄色，而是因为黄色印刷的图片，看不清楚。

其次是大软的评分，终于改了啊！谢天谢地。看样子，这种评分标准应该会公平合理得多。而且，大软还为“仙剑三”——在晶合后院对于画面有过广泛争议的游戏重新评了分。我个人认为此次评分更加合理。相信，今后的游戏评分一定是我们真正想看到的，公平合理的评分。不过，那个“六角圆圈图”因为视觉差的关系，外面的圈乍看上去有点不圆，特别扭，不知各位有没有同感。建议用填色的方式更正，也可参考RO的人物属性分配图。

最后是那篇“全民游戏”的编辑部报告，看完后真是感慨良多啊！很欣慰地看到大软能有如此正确的舆论导向，看待事物理智全面，使我不禁对Walker大人心生敬佩之情。

**林晓：** 游戏批评理论的推出，是游戏产业能否持续发展并提供高水平精神产品的关键之一。《大众软件》新的游戏评分制度，反映了我们对游戏并不仅仅只是报道那么简单的要求。置身于纷乱泡沫的游戏业浪潮中，客观、公正、冷静，保持旁观者的清醒，是我们的职业态度。希望能听到更多读者对这个评分制度的意见。关于《大众软件》的任何意见或者建议，你都可以寄信或者E-mail告诉我。我的通讯地址是北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层（邮编100036），E-mail为linxiao@popsoft.com.cn。

## 消息

在首届“搜狐网2003年度中国IT新闻奖”评选中，本刊记者郭郡（笔名司马平安）获得了优秀记者称号。评选既有专业评委进行评析，也有网友投票。据统计，评选活动进行期间，有超过万名的网友参与了推荐和投票。

## 小编Online

**本期出场：ACJ**

**林晓：** 某日，一个貌似汤姆·克鲁斯的男子突然出现在办公室，小林我好生疑惑，以为大软老巢被环球看中做摄影棚。待我小心翼翼与来者寒暄之后，才知此人却原来是“网络时代”新的掌门人。既然有新人出场，小编Online当然就要重新开张了。

姓名：ACJ

性别：男

职务：网络时代栏目编辑

爱好：足球、羽毛球、游泳、溜冰

遗憾：大学几年没有和MM一起去看流星雨

自述：

自小就喜欢锻炼，从小学的武术队到大学的足球队，虽然一直都是不可或缺的灵魂人物，但体力似有越来越不济之嫌。从最初跑不死的体力猛男，到毕业比赛时队长语重心长地告诉我要保持体力，争取踢满全场，我一步一个脚印地走了过来。

当大学实验室老板问我大学期间的收获时，我不禁哑言。是的，大学是我一生中最美好亮丽的一段时光，在培养了世界观的同时也培养了我的人生观、价值观。但，我要说，如果可能，我会采取更加积极、更加主动的生活和学习态度。

Just Remember，青春稍纵即逝，Do what you like to do！

## 这些是01期的Bug?

**游侠玮**

第200页TOP TEN的第3名《魔兽争霸III——冰封王座》，国内代理应该是奥美啊。

**林晓：** 这个是我的责任。没说的，认打吧。

**rogers**

P77和P78是不连续的，中间漏了很大的一截，上下文明显不连续。P77有图30、31、32、33，而P78的图就到7、8、9了；P78提到的图6也找不到……

**林晓：** P77页是插文，并不是错误。当然，把那样一整页插文放在两页正文之间，是可能引起读者误解的。这种插文方式是否合适，编辑要再考虑。图6在P76页。

**孤翔**

P70页右栏倒数第四行的“EOS 1D”应为“EOS 10D”。

P71页“2003年最具影响力的数码相机：佳能DOS 300D”中的“佳能DOS”应该是“佳能EOS”。

**林晓：** 谢谢指正。原文“EOS 1D”没有错，但“佳能DOS”的确应该是“佳能EOS”。

**轻功水下漂◎**

P126页《侠客天下》的公测时间是2003年7月，收费时间却是2001年6月20日。这是怎么回事啊？

**林晓：** 这个不是错误，而是文中没有交待清楚。《侠客天下》前身为文字MUD“侠客行”，曾收费，后改版为图形网络游戏，2003年开始公测。

# 年度创作大赛第二季赛事

## 金山演示佳作征集作品选登

**演示主题：**自拟

**主办单位：**金山软件股份有限公司，大众软件杂志社

**年度总比赛时间：**2003年6月1日～2004年6月1日

**第二季比赛时间：**2003年10月15日～2004年2月15日

（以截稿时间为准）

**详细比赛规则：**参见2004年01期《大众软件》P100页

**金山演示佳作作品选登地址：**http://www1.popsoft.com.cn/subject/wpsdemo/

**WPS Office 2002的体验版网址为：**http://www.wps.com.cn/pdown_view.php?id=79。

**参赛作品可E-mail至：**linxiao@popsoft.com.cn，邮件标题请注明“WPS年度创作大赛作品”；或者将参赛作品的软盘邮寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层“WPS年度创作大赛活动组”收，邮编100036。

### 年度奖项与奖品设置

**年度总冠军：1名**

奖品为价值1万元的方正液晶一体机，以及求伯君、雷军先生亲笔签名的WPS Office 2002珍藏衬衫。

**年度优秀组织奖：5名**

奖金1000元，奖品为WPS Office教师版，中国大百科全书金山词霸版。

**年度优胜奖：若干名**

奖品为价值500元的精美礼物。

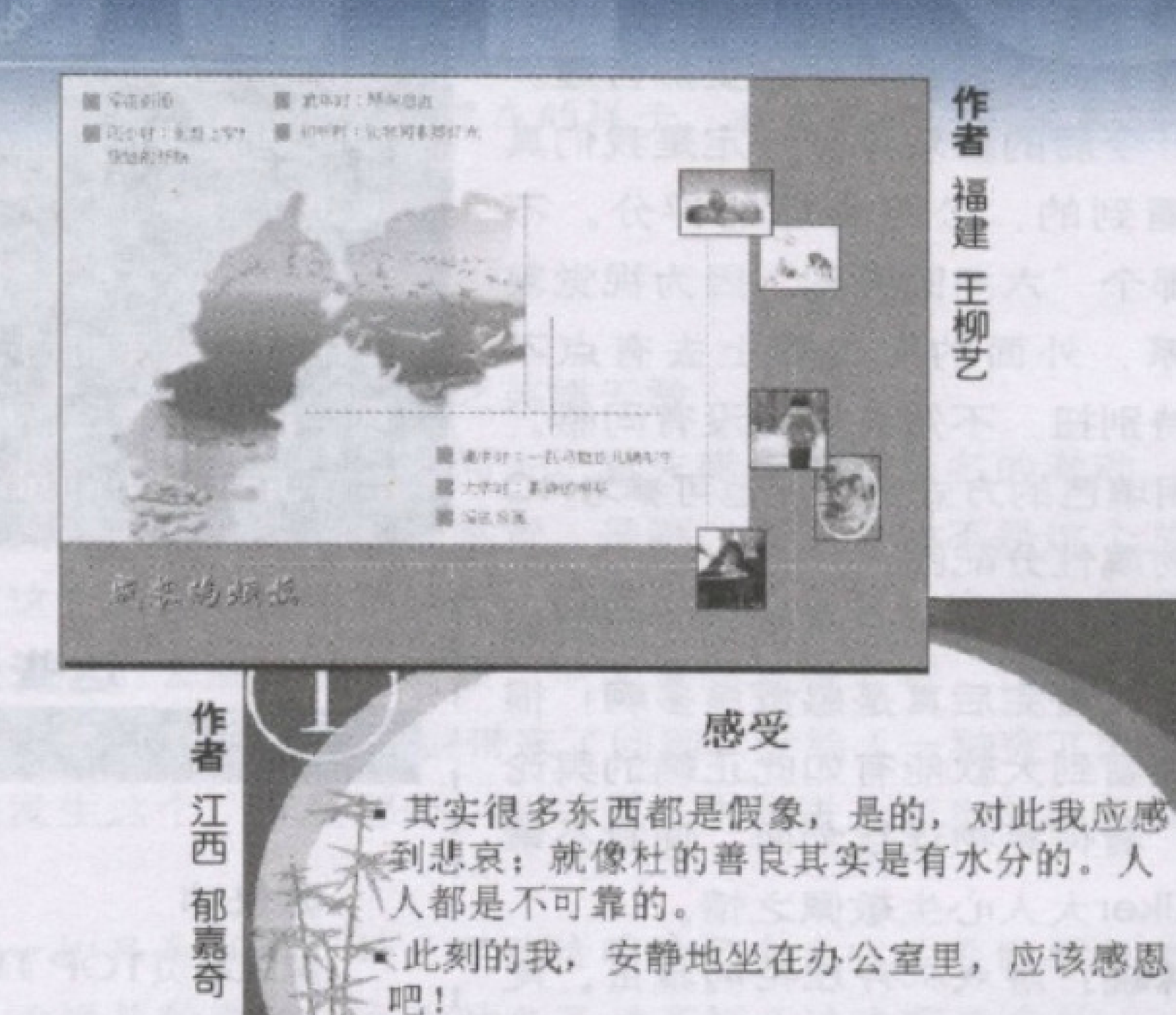
### 第二季“金山演示佳作征集”比赛奖项与奖品

**冠军：1名**

奖金1500元，奖品为价值6000元的电脑。

**优胜奖：3名**

奖金500元，奖品为金山公司经典产品珍藏版之WPS Office 2002专业版、金山词霸2002、《新剑侠情缘》。



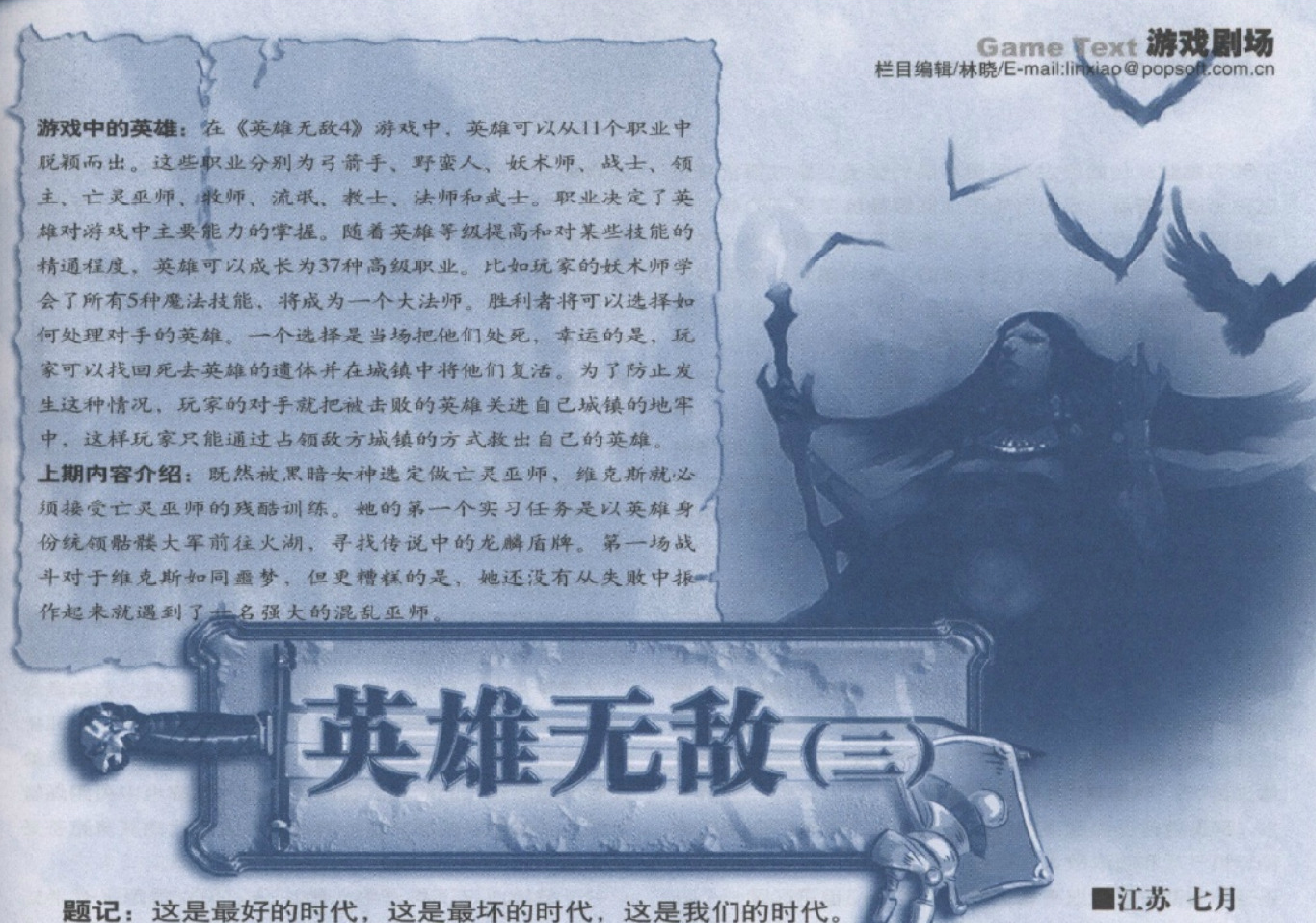

作者 福建 王柳艺

作者 江西 郁嘉奇




作者 北京 温博隆

作者 江苏 朱艳芳




# 英雄无敌（三）

**题记：这是最好的时代，这是最坏的时代，这是我们的时代。**

■江苏 七月

## 七

敌人没有立即投入战斗的打算，反而迅速撤退。维克斯不得不丢开行动迟缓的骷髅，带着幽灵和吸血鬼轻骑追赶。对方只是一个人，不需要那几百个骷髅上场。她以为这已绰绰有余。当吸血鬼快要追上敌人的坐骑时，一股炽热的气浪袭来，景物在一瞬间因空气的扭曲而变了形。吸血鬼和幽灵甚至来不及惨叫就变成了蒸汽。一个几乎和龙的身躯一样大的火球向她冲来，她只来得及遮住自己的脸。衣服发疯似地燃烧着，来不及灼伤皮肤就变成了灰烬；头发的焦味掺和着烤肉香味渗进她的鼻孔，她甚至馋了起来。失去意识前的最后一刻，她吟唱完死亡之手的咒文，然后就像被从架子上丢下的烤肉一样“嘭”地摔在地上。

她足足花了两个月的时间才彻底养好了伤。也许伤势本身并不是那么严重，然而由于亡灵没有任何的治疗生命伤痛经验，除了让她静养外没有别的处理办法。她的皮肤溃烂、流脓、结痂，最后终于愈合，竟然没有留下疤痕。整个搜寻龙麟盾牌的任务都在她的呻吟中进行，甚至在只身逃亡时，她也以为自己将不是被伤痛折磨而死就是被追兵杀死。皮肤对火的病态敏感延续了她的一生，即便在成为女王之后她也用冷水洗澡；冬天屋里也要陈放冰块。她甚至将一个宠臣处死，因为在夜晚它的身体竟然像烧红的烙铁一样烫。她也从此学会了亡灵巫师最重要的一课——永远不要受伤。

但即使这样的伤痛也没有浇灭她寻求胜利的欲望。她躺在骷髅抬着的简易颠簸的担架上指挥部队，向传说中塔拉克死亡的地方前进。伤痛刺激了她的思维和洞察力。她以令人惊讶的直觉绕过了敌人设下的埋伏，从背后将苦等的对手撕成碎片；她表现出了惊人的耐心，在关口前守等五六天，直到瘟疫和毒药的力量耗尽了不愿从堡垒探出头来的守卫的最后一点力气。

敌人终于厌倦了和这支没有太大威胁力的部队玩捉迷藏的把戏，边境上有序系泰坦的进攻吸引了他们更多的注意力。维克斯的军队开始在敌人的腹地横冲直撞，有一次竟误闯进一个牛头怪迷宫里，几乎损失了100名骷髅。

当最后到达塔拉克死亡的峡谷时，维克斯已经可以从担架上下来骑马了。想尽办法也无法打听到龙麟盾牌的确切消息之后，她下达了一项疯狂的命令——把整个峡谷深挖一遍。

命令被不打折扣地执行了。骷髅是天生的奴隶，不知疲劳而且绝对服从。峡谷被挖得像蜂窝一样，她自己都怀疑这种挖掘是否是自己无能和疯狂的双重体现，然而除此之外根本想不出别的更好解决办法。盾牌怎么会被埋在地下？难道塔拉克已经预料到自己将无法完成使命，于是预先将宝物埋下？如果第二天就会发生战斗，他为什么会把最重要的底牌埋在地下？这一连串的疑问始终缠绕在她的心头。

一周之后，地面已被无数的巨坑和土堆覆盖，像是巨人丑陋面孔上的麻子。她挖到了钻戒，生锈的巨剑，不知什么年代的古墓，甚至一个巨大的半兽人埋骨堆让她增加

了30名骷髅，但始终没有看见盾牌的影子。副官请求结束这种无谓的苦活，因为已有不少骷髅被坑道塌下的石土活埋在里面，再也出不来了。维克斯否决了这项建议，同时要求捕捉当地的居民来代替骷髅的工作。然而替代工作进展甚微，当地的半兽人虽然强壮，但对挖掘完全没有天赋，努力的结果更像是耕田而不是钻坑。

半个月的等待使她彻底丧失了信心，失望的阴影无法避免地笼罩在她的心头。她变得越来越暴躁多疑，甚至怀疑部队里的吸血鬼串通幽灵准备反叛。虽然没有找到任何证据，但她以消极怠工为名取走了维持副官存在的生命能。当焦虑和自卑快要折磨死她时，火怪的进攻总算让她看见了胜利的曙光。

她已经对军队下达了最坚决的命令，将整个峡谷翻个个，连完全不擅长苦力的吸血鬼也不得不在白天搜索脚下的每寸土地。第一道火光从峡谷的山脊闪烁起来之刻，维克斯正躲在帐篷里用收集的夜间露水清洗烧伤的疤痕，痛苦令她不断地尖叫。吸血鬼冲进帐篷报告发现敌人，她慌忙拉起帐篷遮住了自己因为蜕皮和流脓而变得丑陋的身体。

反击进行得极度艰难。火怪虽然并不拥有吸血鬼的神秘恐惧气质和吸取敌人生命的可怕异能，而且无论是攻击还是防御都与吸血鬼有相当的实力差距，但是区区一个吸血鬼完全不可能阻挡数目达20左右的火怪袭击。幽灵的战斗力与火怪相差太大，虽然作为虚体生命防御力高于火怪，但是过低的生命经不起火怪火焰外衣对它的反噬；被维克斯视为战斗中取胜的法宝的战术——利用幽灵敏捷的速度和衰老敌人的特质，将敌人力量疯狂削弱的办法失去了效果——每次成功将一个火怪衰老都得用一个幽灵的灭亡作为代价；而骷髅在火怪面前根本不值一提，像是玩具一样被化作灰烬。

维克斯迅速明白，战斗仅仅在于她自己。四周跃动的火焰让她整个身体像烫伤一样剧痛起来。骷髅将她包围起来，尽量减缓火怪攻击她的速度。时间成了关键，她知道，死亡魔法中最强大的诅咒没有太大作用，即使和当前四分之一实力的敌人部队作战，她也没有可能取胜。死亡魔法不擅长伤害，下毒虽然有效然而难以迅速奏效，疫病老鼠难以突破那温度极高的火焰外衣。她不得不孤注一掷召唤了黑暗女王的力量，用来自无尽黑暗的死亡之手，夺取最靠近自己的火怪的生命。过长的咒文吟唱，令战场上唯一的吸血鬼被围攻的火怪杀死而变成一堆肮脏的灰尘；幽灵完全牺牲，不过也衰老了8个火怪；保护自己的骷髅炮灰损失了一半——130名。敌人也有3个火怪失去了生命。维克斯躲在骷髅后面，使出死亡呼唤的咒语，倒地的3名火怪站了起来，作为她的部队开始反击；吸血鬼、幽灵和骷髅也像根本不曾倒下一样重现在战场上，一时间她的部队甚至占了优势。5分钟之后，那3名火怪，骷髅、吸血鬼、幽灵消失于无形，甚至连痕迹也没留下，作为使用这种暂时复活死者咒语的祭品献给了黑暗女神。战场上敌人火焰熄灭的灰烬增加了两堆，突然间显得格外空旷，使她产生极度的空虚感。两百名骷髅不可能是16名火怪的对手，使用强大咒语之后身体虚脱的疲惫让她浑身酸疼，几乎要晕倒过去。她用最后的力量将死亡火怪尚未消失的生命力转化成吸血鬼。吸血鬼强大的心灵恐惧力量虽然让火怪来不及反击，但是惧怕火焰烧伤正是吸血鬼的弱点。为了补充吸血鬼的生命，她不停地用牺牲咒语将骷髅的生命力传到吸血鬼体内，骷髅不断地变回枯骨。漫长而痛苦的消耗战，让她只能用意志力支撑不使早已透支的身体倒下。当火怪全倒下之时，她终于晕了过去，用魔力支撑的吸血鬼立刻像气泡一样消失于空气中。

然而休息不到5秒钟，她不得不重新站起来。她这才发现，那耗尽了自己所有军力、所有体力消灭的21名火怪，不过是大部队的先锋而已。她看见的是足有100名的火怪，而跟在火焰军团身后的是一望无际的半兽人执斧兵。那是她第一次毫不犹豫地决定逃跑。4年面对死亡，然而当死亡终于漂浮在自己面前的时候，她像是当年面对父亲染满鲜血的尸体时那个胆怯无知的孩子一样颤抖起来，恐惧和疲劳让她几乎丧失了爬上马背的力气。就在她准备用丢脸的失败者姿态逃走的时候，猛然看见在敌军阵地中央闪烁着龙鳞片一般光芒的盾牌。盾牌四周，火焰般的魔法光芒笼罩着敌人阵地中央。

于是她决定不再逃跑。她在马上呆立着足足有半分钟，直到一把投斧落在马前。对胜利的渴望欲火在她那已经麻木的心中重新燃起，似已剥离的身体像重生一样振作起来。“原地防御！”她大声地对不到两百的骷髅命令道。半兽人的投斧向她砸过来，大半就在半途失去了力量；没有血肉的骷髅对于远程武器有着天生的防御力，雨点般的投斧兵没有对它们造成太大的威胁。维克斯知道自己绝对没有希望战胜敌人，但是如果只是夺取那面盾牌，也许还有一线希望。期待和恐惧并存在她的心灵中游斗，血液似乎也沸腾了起来，灼伤着她还没有愈合的皮肤。

她为自己少得可怜的部队施展了恐惧气氛和吸血鬼之触，虽然这样可给弱小的骷髅吸血鬼赋予一般的能力，但是绝对不可能对敌人造成足够的伤害，她只希望能将战斗拖得久些。她估摸自己剩下的魔法里，自己不得不耗尽所有的力量，甚至连逃跑时保护自己的都不能留下。深呼吸，平静了自己狂乱的心跳之后，连续不断的死亡魔咒：疲劳、虚弱、瓦解射线、诅咒、瘟疫、痛苦、下毒等向敌人的阵营撒去。所有能用上的魔法都附加在敌人身上。她为自己留下少得可怜的仅能施展死亡之手的魔力，用来夺取看守盾牌部队的生命。在所有咒语的作用下，敌人部队实力虽然大打折扣，几乎损失一半，但还绝对足以将她踩在脚下。骷髅静静地汇聚成团，让维克斯的受打击面减小；而她没有继续停留，纵马向后逃离了战场。

按照她的估计，敌人绝不会愚蠢到全军压上去消灭几个骷髅，速度和实力更加强大的火怪会一马当先地冲上去，而龙鳞盾牌将被留在后方。被诅咒之后的火怪要消灭两百名采取完全防御状态的骷髅也许要花上10来分钟，并牺牲几个作为代价。如果这时她从敌人后方突破，从半兽

人手中抢到盾牌，被诅咒中的半兽人，甚至不能阻挡她的肉搏。

然而估判的失误令她吃了苦头，她并不知道龙鳞盾有提高部队四分之一防御的能力。当趁着后方空虚轻袭之时，她发现，虽然半兽人甚至没有执斧之力砸她，但强壮的身体却让她受到了巨大阻力。前方阵地再也看不到活动的骷髅，她动用最后的死亡之手打开通往盾牌的道路。可这时候，她已经没有最后一点可以使用的法力了。

盾牌足足有她从头到脚一样大，她不得不花去一分钟时间将它绑在自己背上，这给半兽人合围她提供了时间。当维克斯终于冲破人群的时候，也已经感觉到了火怪火焰外衣带来的灼烧感。火怪追上了她，足以融化钢铁的双手伸向她的后背，然而火焰的威力在龙鳞盾面前消失得无影无踪，除了纯肉体的痛感外，维克斯并没有闻到焦臭的味道。在逃跑的途中，龙鳞盾不止一次地帮她躲过了火怪的攻击与魔法师的火矢。在后来一次次和混乱庇护所的交锋中，她终于明白这次夺取盾牌的举动，并不像她最初所想象的那样几乎将她推进死亡的绝境；恰恰相反，正是龙鳞盾的保护才让她成功从死亡的边缘逃离，没有被那一群无论是速度还是力量都足以将她烤成肉串的火怪杀死。

在夺取龙鳞盾牌的任务中，她度过了自己23岁的生日，终于彻底告别了自己的少女生活，进入了大陆6个民族无尽的战争历史。这次任务对她的印象远远超出想象，不仅持续了一辈子对火焰的恐惧，还有从那个时候开始，产生了根植于心底的冷漠和多疑。从这时起，她告别了人类的习惯，彻底成为一名亡灵巫师。

## 八

巫王用龙鳞盾牌隐藏的魔法秘密制造出了火防护药水的配方，饮用者可以在一天之中抵御火元素的伤害，然而却没有找出能治疗烧伤的办法。维克斯尚未愈合的烧伤皮肤在仓促逃跑中被颠簸的马背磨破，甚至没有办法躺下睡觉。巫王不得不每天对她施用飞行术，让她漂浮在空中避免皮肤接触造成永远无法愈合的伤口。她被迫赤身裸体地暴露在空中，似乎成了展览的对象。烧伤皮肤再度磨破之后，她甚至无法穿衣，就连极品丝绸轻轻滑过也如同刀割一般。即使是被没有思维的骷髅看见，她也感到羞耻。维克斯长时间躲在房间里，请求巫王给她制作个可以像气球一样漂浮起来，将自己围在中间的帐篷，然而这请求直到她的创伤痊愈之后也没得到回音。

在空中生活的半个月里，她发现这个王国如同精确的钟摆一样运转着，每天的同一时间，同样的“人”都在做着同样的事情。卫兵在同一时间向长官报告这一天的情况，情报员在同一时间从前方带来战争最新的进展，恶魔在同一时间向吸血鬼抱怨生活的痛苦，幽灵在同一的时间玩弄自己的脑袋，有序法师在同一时间走过来给她施加飞行术。每天似乎只是前一天拙劣的复制品。虽然每天恶魔都抱怨不同的事情，幽灵都在玩弄不同的把戏，但是当她飘在空中看不到细节的变化时，她发现一切都是一样的。于是她迅速地失去了时间的概念，以为自己总在同样的一天打转，陷入了迷茫而混沌的内心世界。她甚至喜欢上了预测每个“人”将要做什么。所有人都没有意识到自己每天像钟表一样精确地生活，不论外界发生了什么样的变化都不会造成影响。有一次当一只吸血鬼向神殿飞去的时候，她甚至在空中叫起来：“不对，你该去产卵地。”然后吸血鬼突然想起，自己的确应该还有去产卵地取一颗毒卵的工作要做，而这是前一天神秘术殿堂首席制药师刚刚吩咐它的工作。

当她开始渐渐地离现实越来越遥远，越来越陷入自身幻想的谜团之时，却发现自己醒来已经像正常人一样躺在了床上。床是铺满了天使羽毛温暖而舒适的，她的伤痕已经完全愈合了。她惊讶地发现伤痛已经结束，再也没有想起过每个人过着钟摆一样准确生活的事实，因为她也从空中降落了下来，重新被烦琐的细节所淹没。然而伤痛的记忆却伴随着她的一生，永远也无法从脑子里抹去。

任务的成功使她从见习英雄进阶为正式英雄。亡灵巫王将一支真正拥有战斗力的部队交给了他，命令她向南方的野蛮人民族进攻。整支部队包括120名幽灵，50名吸血鬼，8头骨龙，2只恶魔。和上次的骷髅战士大军不同，这次的军队数目少而实力强大。

战争的预案是奇袭。两个国家在边境上的僵持已经有一年了，然而谁也没占到谁的便宜。野蛮人无畏的性格和亡灵极为相似，虽然亡灵部队可以以战养战，靠尸体来补充自己的实力，但是野蛮人尚武的性格令他们全民皆兵，兵员充足的速度令人咋舌。对峙是无法获得优势的，不过野蛮人有自己的弱点，他们的机动性不足。高级兵种中只有在雷电悬崖诞生的神兽雷鸟有足够的机动能力，比蒙的肉搏力量仅次于黑龙，但是速度却远远落后；独眼巨人的投石力虽然甚至可以和传说中的泰坦一较高下，但是跑起路来却晃晃悠悠。这一切都意味着野蛮人难以进行快速的运动战。巫王决定派遣由纯飞行部队组成的突击部队，“一剑”刺入敌人的心脏。也许是看到了维克斯深入敌人腹地的杰出表现，所以将这个任务交给了她。

（未完待续）



# 《仙境传说》神器制作

这次笔者为大家带来的是《仙境传说》中最具传奇色彩的“神器制作”，所谓神器，指的是一种装备，其能力之强绝对超乎你的想象，不过制作神器所要花费的代价也是巨大的，不是个人所能完成的。就像原作的故事那样，只有集合所有人的力量，才能制作出令世界脱离黑暗的神器。那么，神器到底有什么神奇之处，该如何制作？如果你对这些问题感兴趣，不妨随笔者来看一看吧。

## 一、道具的获取方法

用来制作神器的道具都极为罕见，必须从工会基地中的宝箱开出来，如果玩家想增加宝箱的数量，那就必须提升公会“商业值”这一项，商业值一天最多只能提高两点。商业值的投资是分等级的，第二次的投资金额会比第一次高4倍左右，当商业值是5的倍数时，会长房间的宝箱就会增加一个，最高可达到4个，制作神器的道具就是从这些宝箱中开启得来。

## 二、神器制作方法

**雷神之锤**

武器类型：棍棒系

攻击力：250　重量：600　武器等级：4

需要等级：98　STR+15　DEX+40

无限攻击加速

所需材料：

拖尔的铁手套×2、铁处女×4、女武神之怒×5、暴风雨的前兆×5、海浪雕像×5、神之金属×20、铝×5、黄金×40、钣手×2

**史雷普尼尔之靴**

类型：鞋子

DEF：1　重量：350　需要等级：95

最大HP+10%　最大SP+10%

SP恢复速度+15%　MDEF+10

无限移动加速

所需材料：

未知的齿轮×3、天使的翅膀×5、鱼的魂魄×3、太阳神的象征×3、灵魂的呼吸声音×3、黄金×20、铝×10、神之金属×1、战士长靴（S1）×2

**女神颈链**

类型：饰品

DEF：1　重量：150

需要等级：95　STR+3

AGI+3　VIT+3

INT+3　MDEF+5

所需材料：

菲力亚的宝石×4、怠的装饰品×4、雪的结晶×3、安静的水波×3、空气雕像×3、蓝宝石×2、珍珠×3、白宝石×10、红宝石×5、黄金×20、体力项链×1

**雷神腰带**

类型：饰品

DEF：2　重量：800　需要等级：90

STR+40　MDEF+7

所需材料：

Glyphner×1、黄金×10、蓝宝石×10、神之金属×5、皮带×1

其中“Glyphner”所需的材料是：猫的脚步声×4、女人的胡须×5、石头的根×4、鸟的唾液×3、熊的筋×3

**太阳神头盔**

类型：头盔（上中）

DEF：+4　重量：240　STR+3　INT+2

所需材料：

太阳神的象征×1、钢铁×40、神之金属×2、黄金×10、煤矿×50

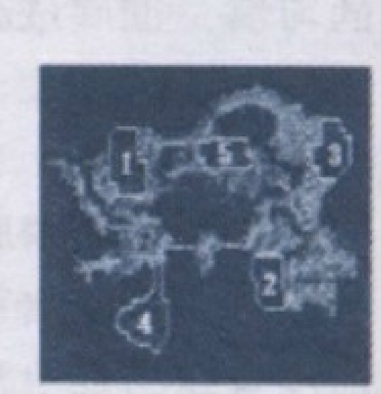
## 三、各城市具体能够开出的神器材料：

**吉芬工会基地：布里托利亚**



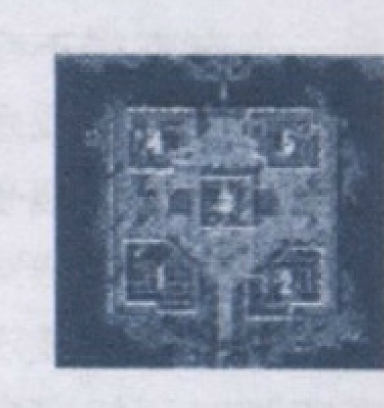
1. 女武神之怒
2. 天使的翅膀
3. 猫的脚步声
4. 女人的胡须
5. 石头的根

**斐扬工会基地：翠绿湖**



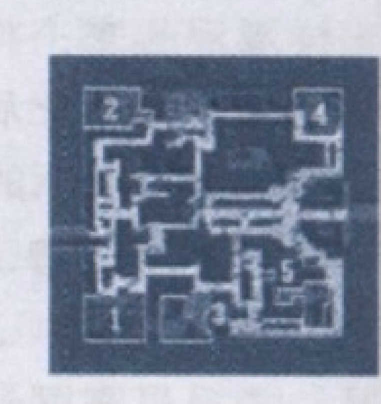
1. 鱼的魂魄
2. 鸟的唾液
3. 熊的筋
4. 太阳神的象征
5. 魂的气息

**德隆普拉工会基地：巴基利雷恩**



1. 雪的结晶
2. 暴风雨的前兆
3. 安静的水波
4. 推进的海浪
5. 流动的空气

**艾尔帕兰工会基地：露依纳**



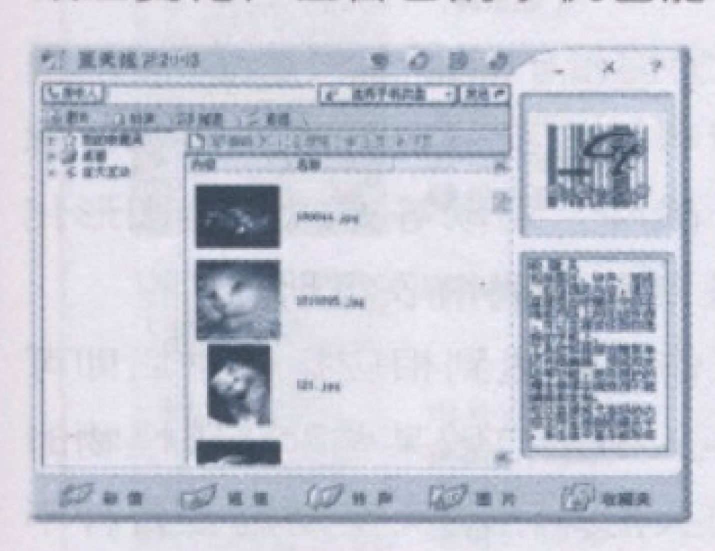
1. 菲力亚的宝石
2. 拖尔的铁手套
3. 铁处女
4. 未知的齿轮
5. 怠的装饰品

这些材料在宝箱中所开出的几率是1/250，除了太阳神头盔之外，其余的几个神器恐怕不是几个人或工会就能完成的，只有不断与其他工会的成员交换、购买、收集，才是唯一可行的办法。其实能否集齐这些道具并不重要，只要你付出真正的努力也就足够了，这不也正是《仙境传说》最大的乐趣所在吗？

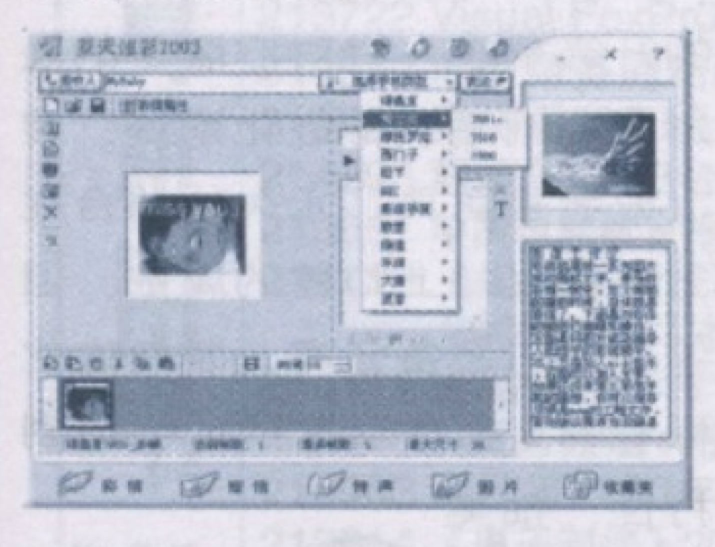
# 给你的手机“穿”上漂亮衣裳

记得有一个笑话，说的是一对夫妻，丈夫总是抱怨妻子嘴馋，每月花费无数在吃喝上。有位朋友给他出了个主意，让他带着妻子上寺庙去烧香拜佛，如果佛主能将妻子感化，自此小菜清粥，应当能省下不少开销。次月，他和朋友再见面时叫苦不迭，说现在的开销比此前增加了数倍，原因是自从妻子进了寺庙后，发觉佛要金妆，相应的自然是人要衣妆了，那开销自然就……这个故事告诉我们，如果想省钱，就一定不能让妻子去拜佛。

现在我们要将这个“金妆”定律应用到手机上了，这个已经成为大家出门必不可少的掌中精灵在这几年从外形到技术上的发展都突飞猛进。从数年前拿着板砖的时尚到现在戴在手上的流行无一不展示了现代技术带来的巨变，而手机的功能也从单一的移动电话到精神层面的彩信、和弦铃声、缤纷的待机画面等。而追求时尚的年轻人自然要跟上变化，让自己的手机也能“日新月异”。



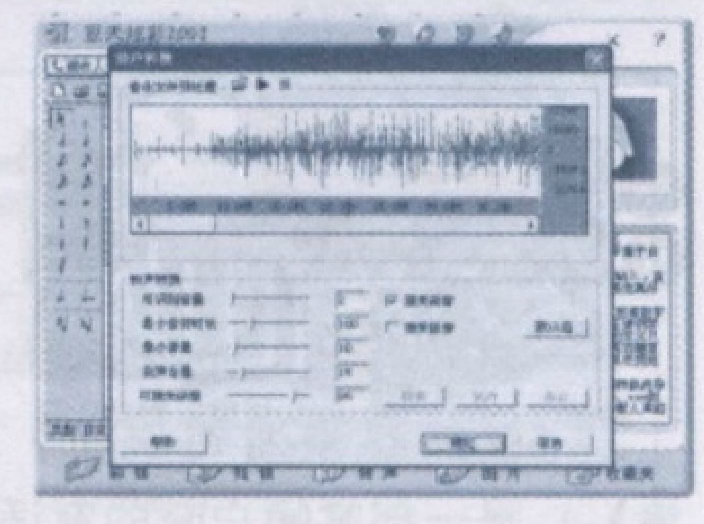
这里向大家推荐一款软件，能够帮助你轻松改变待机画面，编辑自己想要的图片作为彩信发送，还可以DIY自己喜欢的音乐来作为手机的和弦铃声。如果你喜欢分享，还可以将自己的作品直接发送给你的朋友共享你的成就，当然，如果被朋友扔烂西红柿那只能说明你的水平有待提高了。这款软件就是亘天软件出品的——亘天炫彩！它集彩信制作、彩信发送、和弦铃声制作、资源收藏功能于一身，同时还有自带抓CD音轨的工具，可以将你喜欢的CD音乐轻松制成和弦铃声。对于爱机一族来说，它应该可算是必备的工具之一了。



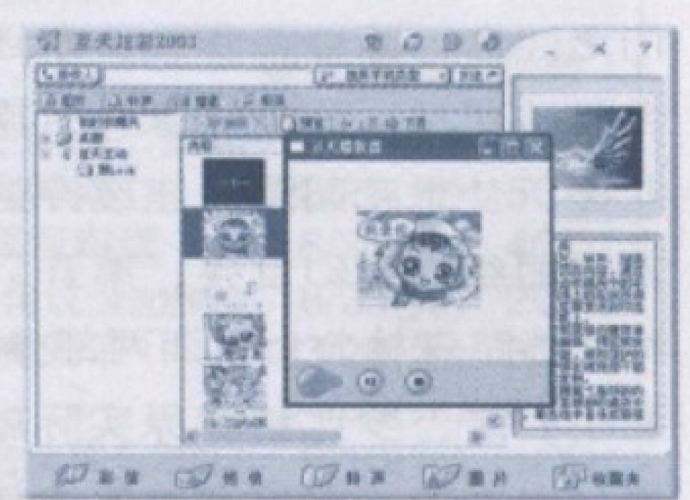
使用这款软件，能够让爱机一族轻松编辑自己钟意的彩信，可以设置彩信的延续时间，给彩信添加气势磅礴的音乐，可以将几幅自己喜欢的图合成为一条彩信，让你的朋友感觉到这是精心为他/她制作的。在编辑彩信时，可以先设置彩信的格式，不同格式所发送的彩信图片大小、帧数是不一样的，这能够保证你的彩信被正确观看，最后可以从你的电话薄里选择你朋友的号码，将你精心制作的彩信发送出去。



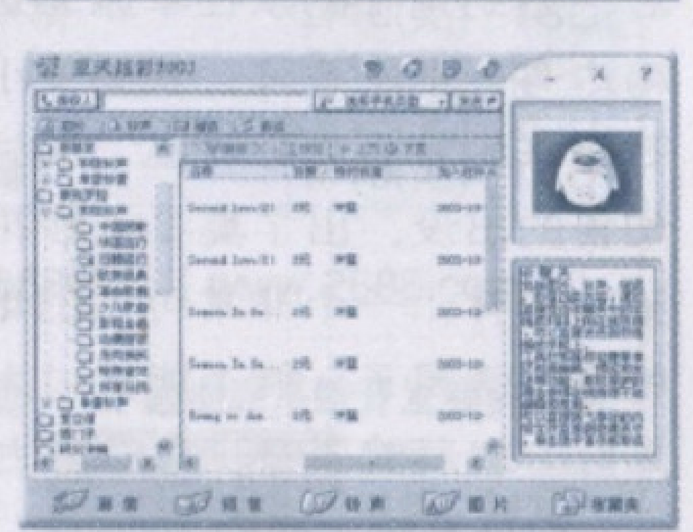
它的音乐编辑功能也不可小视，作为爱机一族，你一定不希望铃声响起时你无法辨别是别人的手机还是自己的手机吧。通过这个软件，可以自己编辑喜爱的乐曲来作为铃声，更可以将铃声发送给你的朋友。如果你喜欢自己作曲，就尽情地发挥你的音乐感觉吧，照着上面的五线谱，谱上一曲“笑傲江湖”，说不定还能成为流芳千古之作……如果你不幸和在下一样天生没有作曲细胞，那也可以将现成的MP3、WAV格式的文件转换成和弦铃声，而这个软件自带的CD抓轨软件更可以让你将喜爱的CD乐曲做成铃声了。



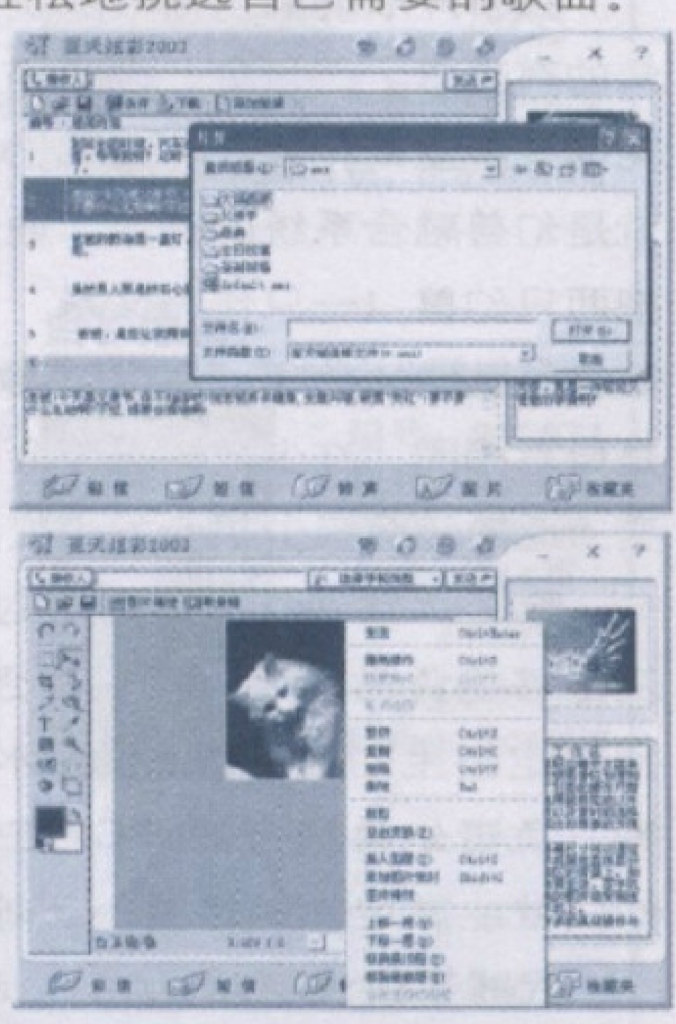
除了这些自己动手的功能外，它还提供了“收藏夹”的功能，如果你看中了什么图片或铃声，可以将它们添入收藏夹以便随时调用。除了你自己寻找的资源外，亘天科技本身还提供了许多的图片、铃声、短语、彩信资源，它们都放在亘天科技的服务器上。双击你想查看的资源，程序就会自动从服务器上将现有的资源下载下来让你预览。右键点击你看中的资源，就可以发送给接收的手机了。



亘天科技服务器上铃声资源的分类非常仔细，几乎支持市面上所有的手机，而且按照不同的曲子分成民歌、流行、日韩、少儿等很多组，以便用户能够轻松地挑选自己需要的歌曲。



另外亘天炫彩还有丰富的短信库，用户可以不断往里面补充自己收集到的短信，这样逢年过节，就不需要绞尽脑汁想该给朋友发些什么样的话语才合适了，打开短信库就能轻松完成。它的图片编辑功能还能让用户对喜爱的图片进行简单编辑，你完全可以在这里编辑一幅幅照片，再把它们做成彩信发送给你的朋友。



经过简单的介绍，我们发现这款软件确实能给爱机一族补充新鲜血液，是时尚掌上一族的必备工具。它让你的手机能够随时换新装，也能够让大家体验一番自己动手的乐趣，让朋友分享你智慧的结晶。有兴趣的朋友绝对值得一试。




# 奇境大门即将开放
## 童话最新改版资料大放送

《爱丽丝漫游奇境记》（又名《爱丽丝漫游仙境》）是一部家喻户晓的童话故事，可爱的小姑娘爱丽丝跟着一只穿口袋背心的兔子进入地底的神秘世界，开始了一段奇妙的冒险之旅。把这么动人的童话故事搬上游戏舞台当然是个绝佳的想法，于是我们也就有机会看到《童话》最新资料片爱丽丝奇幻世界的开放了。

**奇幻世界的新场景**

资料片一共增加了10幅新地图，豌豆湖是进入爱丽丝奇幻世界的入口，在这里可以找到通往新地图第一场景梦想花园的传送点，余下的9幅地图按前进顺序依次为门之迷宫、西迷路森林、东迷路森林、罗比特草原、莫名其妙花丛、北猫咪森林、南猫咪森林、玫瑰园和扑克花园。梦想花园是一座废弃的花园，只有从这里才能进入爱丽丝的奇幻世界。离开门之迷宫后会到达迷路森林，迷路森林分为东西两部分，进来的玩家一定要小心了。罗比特草原实际就是兔子草原的意思，迟到兔子的家在草原北边的树林里。草原南边有一个巨石阵，找到变小的办法才能穿过石缝来到莫名其妙花丛，要注意其中花草形状幻兽的出没。出了莫名其妙花丛就是阴森恐怖的猫咪森林，一个非常可怕的地方。不过只要走出去就是玫瑰园了，能不能冲过大量扑克牌士兵的守卫去找到红心皇后就要看玩家的实力了。

**幻兽系统大更新**

在新开放的场景中增加了相当一部分新种类，目前已知的有青虫、三月兔、微笑猫、寸寸尘、玫瑰花怪、玲兰花怪、金盏菊花怪和扑克牌士兵这几种。另一项大的变动就是幻兽融合系统的开放，通过幻兽融合系统，玩家可以把两只幻兽（一只作为父系、一只作为母系）融合成一颗等级为1级的幻兽蛋，绝大多数情况下新生幻兽与父系或者是母系相同，在少数情况下会在物种和属性上发生交叉突变，此外还有极少机会发生变异而得到其它种类的幻兽。

除了需要幻兽外，融合过程必需的还有5000可因以及足够的负重和道具空间，还有部分非必要的道具，包括决定新生幻兽属性的7种水晶、继承物种的幻兽模具等。负责幻兽融合的NPC在三大主城的幻兽店里，找到他们就能满足你的愿望，还等什么呢？

**武器系统大更新**

对武斗家、幻兽师和商人而言，没有趁手的武器是最让他们头痛的事，还好在爱丽丝改版中专为他们量身打造了3种新武器，这3种新武器分别是武斗家（含格斗家）使用的拳套、幻兽师（含魔兽使）使用的鞭子和商人（含大老板）使用的算盘。拳套能提高攻击力和命中率，鞭子在训练幻兽的同时还是不错的武器，至于算盘，真没想到除了算帐这一功用以外还能当武器，莫非是用算盘珠子来一招“漫天花雨”么？此外针对同种武器形象单一的问题也作出了一些改进，等级不同的武器在外观上也会有差别，虽然只分了4种不同的形态，不过相信今后会有更大的变化哦。

**改版后的工作技能变化**

既然有新武器出现，新工作技能的诞生也是理所当然的了，于是我们就看到制造拳套、制造鞭子和制造算盘这3种工作技能的登场。不过就这么一点修改是远远不够的，为了满足玩家日益增长的需求，改版之后所有的工作技能都会增加3种新产物。为了得到这些产于爱丽丝新区域中的新增原料，必须使用专用的工具，比如特制剪刀、特制伐木斧等，这些工具在三大主城的商店里都可以买到。

**头衔系统**

是否觉得头上顶着一个称号的样子很不一般？如果是，那就快点在资料片中获得自己的头衔吧。玩家可以通过工作、战斗、活动等方式取得图形化的头衔，并储存进自己的头衔收集册。

工作头衔是工作技能达到相应标准之后即可得到的头衔，战斗头衔是打败某些Boss级怪物时以一定几率得到的头衔，活动头衔则是在各种不定期的活动中得到的头衔，即将在爱丽丝奇幻世界中开放的头衔只有工作头衔和活动头衔，其中工作头衔共24种，而活动头衔的数目不定，至于战斗头衔，还是等待《童话》的下一次改版吧。

**新旧装备大比拼**

大量新装备的涌入势必给《童话》市场造成不小的震动，为了避免原有的装备无人问津，这一次的改版还分别为新旧装备开放了相应的升级系统，针对旧装备的是装备幻化功能，与新装备对应的则是装备进化系统。装备幻化是指把幻兽与武器（或者是防具）永久的结合在一起，以提高装备的效果，并且附加上幻兽的属性，但要注意的是幻化之后的幻兽无法与装备分离。装备进化则是在新种类装备上附加稀有的宝石使玩家的能力得到提升，这些宝石可以通过打怪、抽奖以及做活动等方式得到。宝石的效果估计玩家们看看名称就应该知道了，但每件装备只能进化一次，要慎重选择啊。

《童话》世界就是一个充满了真善美的世界，永远是一个正义战胜邪恶的世界，奇境的大门正在开启，《童话》最新版爱丽丝奇幻世界期待玩家的加盟。

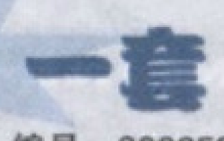





# 软件、计算机图书大全

在2688购物，满30送 KV江民杀毒王 一套





编号：200058

1. 赠品数量有限，送完为止。
2. 获取方法：网上购物请登录www.2688.com，结帐时选择即可；邮购用户在汇款单附言中注明赠品编号即可。

## 精品软件 7.5-9折




### 合金弹头5

编号：214316
盘数：3CD
原价：~~25元~~
现价：18元

年度巨作，合金弹头第五代，最强敌人，最强系统，《合金弹头5》正式出击！



### 大富翁7（标准版）

编号：213175
盘数：2CD
原价：~~69元~~
现价：52元

喝茶、聊天、玩大富翁，享受轻松时刻

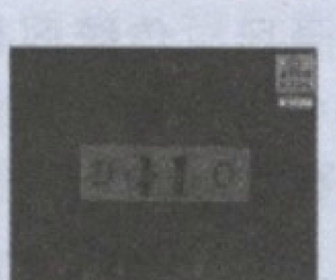


**仙剑奇侠传三**（标准版）
编号：210756
盘数：4CD
原价：~~69元~~
现价：51元



**三国群英传Ⅳ**（标准版）
编号：204081
盘数：2CD
原价：~~49元~~
现价：36元

**新神雕侠侣**
编号：200662
盘数：4CD
原价：~~20元~~
现价：18元



**暗黑破坏神Ⅱ-世纪珍藏版**
编号：214229
盘数：5CD
原价：~~98元~~
现价：73元

| 编号 | 名称 | 现价/原价 | 盘数 |
|---|---|---|---|
| 209056 | 卡通片-圣斗士星矢(冥王十二宫篇) | 13/15(元) | 2CD |
| 200448 | 卡通片系列-名侦探柯南 | 22/25(元) | 5CD |
| 200268 | 卡通片系列-名侦探柯南续 | 18/20(元) | 4CD |
| 210753 | 剑侠情缘外传之月影传说(超值抢购版) | 18/25(元) | 2CD |
| 213063 | 三国赵云传2之纵横天下 | 23/28(元) | 3CD |
| 214554 | 寂静岭3(中文版) | 51/68(元) | 6CD |
| 206141 | 经典格斗射击游戏-合金弹头2003 | 9/10(元) | 1CD |
| 200240 | MP3-劲爆流行冠军榜 | 9/10(元) | 1CD |
| 200184 | MP3-男人篇 | 13/15(元) | 2CD |
| 200181 | MP3-女人篇 | 13/15(元) | 2CD |
| 200658 | 同一首歌-情歌经典 | 9/10(元) | 1CD |

## 最新计算机图书 5-7.5折

| 编号 | 名称 | 现价/原价 |
|---|---|---|
| 213961 | ASP.NET数据库开发入门与提高 | 21/28(元) |
| 213960 | Java程序设计基础（第3版） | 49/65(元) |
| 214547 | C语言精彩编程百例 | 26/34(元) |
| 213826 | Visual C++应用实战演练 | 34/45(元) |
| 214548 | java2实用教程 | 36/48(元) |
| 213848 | C++ Builder经典范例50讲 | 29/38(元) |
| 213802 | Delphi 7应用案例开发篇 | 34/45(元) |
| 213722 | Visual FoxPr07.0应用编程150例 | 32/42(元) |
| 214529 | 电子商务网站建设教程 | 27/35(元) |
| 213532 | 电脑报2003合订本（上下册2CD） | 30/40(元) |
| 214293 | 程序员2003合订本（上下册1CD） | 30/39(元) |
| 213651 | 中国电脑教育报2003年合订本(下)(1CD) | 15/19(元) |
| 214112 | 《电脑编程技巧与维护》2003年合订本（上、下册）(1CD) | 45/59(元) |
| 214111 | 电脑爱好者合订本2003年下（正文分册+附录分册2CD） | 27/35(元) |
| 213963 | 电子报2003年合订本(上、下册) | 27/35(元) |
| 213814 | 《电子制作》2003年合订本（上下册） | 36/48(元) |
| 213853 | AutoCAD 2004(中文版)基础培训教程 | 21/28(元) |
| 214531 | CorelDRAWII经典实例详解 | 29/38(元) |

更多软件、图书请查询2688网店（www.2688.com）

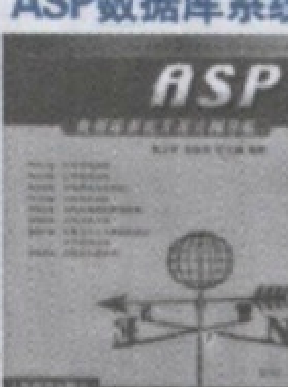
### Visual Basic.NET程序设计经典




编号：213323
现价：60元
原价：~~79元~~
内容：743页+1CD

经典范例解析，循序渐进掌握VB.NET

### ASP数据库系统开发实例导航




编号：203318
现价：34元
原价：~~45元~~
内容：431页+1CD

汇聚BS结构应用程序设计的典型范例，所学即所用。

### 3ds max建筑与室内装饰设计经典




编号：205789
现价：52元
原价：~~69元~~
内容：637页+1CD

触摸大师的智慧，用最简单的方法剖析最深邃的设计思想

### 曲径通幽－Adobe Photoshop通道魔法




编号：213571
现价：30元
原价：~~39.8元~~
内容：214页+1CD

专注通道技巧，展现photoshop魔法

**2688网店是会员制网上商店**

**如何成为会员：** 您可以登录www.2688.com注册成为会员；购买2688任一商品可直接成为会员。

**会员权利：** 每个会员都会有一个会员编号，它是您在2688的身份证；会员可以以特惠价格购物，并参加各种优惠活动；一旦入会即享有永久会员资格。

**会员义务：** 会员只需经常关注2688，提出您的建议和意见。

2688 件件低价
不满意 就退换！

订购/客服电话：010-82682688
北京送货上门，货到付款，其他地区可邮购，款到发货。
邮购指南：请在汇款单附言中注明所购商品编号和您的联系电话，汇款金额为商品现价金额加5元邮费，满100元免邮费。
汇款地址：北京中关村邮局 005信箱2688网店(收) 邮编：100080

上2688网店购物，立刻送5元！
www.2688.com
广告代码：13003 （截止到2004年2月20日有效）
使用方法：登录www.2688.com，结帐时直接输入广告代码即可。




如果将中国传统文化元素看作“庄”，将时下的流行时尚元素看作“谐”，那么在中国网络游戏的汹涌浪潮中，我们却很难找到一款很好地将中国传统文化与时下流行元素成功结合的“亦庄亦谐”之佳作。

韩日游戏？虽说韩日和我们在文化上颇为相近，但终归还是“料理”的味道浓了些。欧美游戏？国外倒是很流行，但与中国传统文化难以融合却是它在中国水土不服的原因之一。

作为国内知名游戏开发公司智冠电子所属的子公司，冠网数码科技早在数月前就召集许多专业玩家及麻将高手共同参与全新网络麻将“竞技俱乐部——网络三缺一”游戏的开发工作，经过几个月的努力，终于公布释放了几个重要的游戏画面，究竟这款游戏如何将市场元素与中国传统文化成功融合？就让我们从游戏的画面和音效方面，以一个普通玩家玩游戏的过程来欣赏一番吧。

**登录界面：庄严古朴，神秘门等你来开**



登录后扑面而来的是一种华丽饱满的中国美学风格：复古的画风，特色的图腾，整个画面给人一种庄严而不失简洁、唯美又不缺竞技的严肃与专业感。

麻将，中国传统文化不可或缺的元素，以古香古色的界面来体现其内涵，确实是再合适不过了。仔细打量下，越发能体会到网络三缺一的美工们在设计界面风格时煞费苦心。

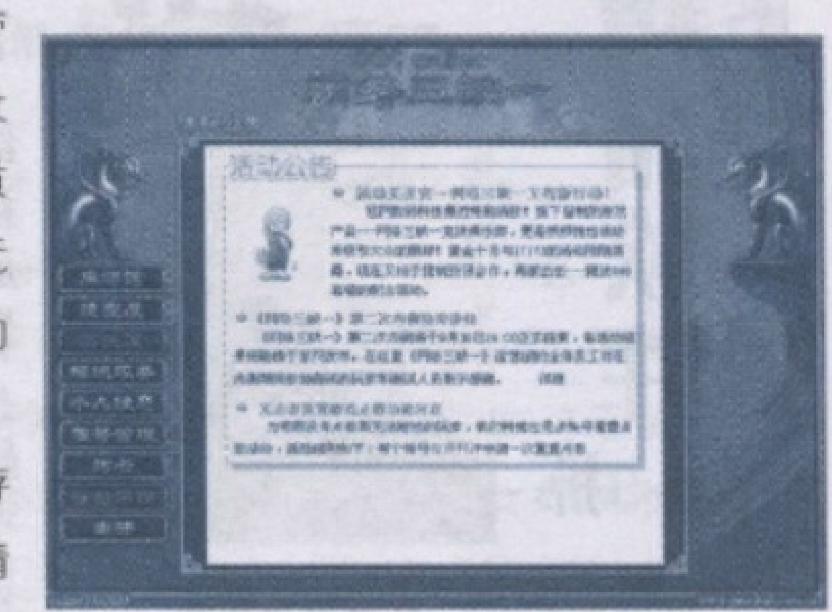
进入游戏后就可以看到延续了登录界面古朴神秘风格的公告页面，各位看官请注意，以后一定要常看这些公告，因为网络三缺一会经常举办各种有趣的活动和大型竞技比赛，万一错过了，损失就大喽。

在服务器选择界面，玩家可以查询个人状态和各种游戏相关信息，由此进入游戏、进入个人的造型屋改头换面、收发短信等。当然最重要的就是选择一个适合你的区域进入游戏，有推倒和区，也有国标麻将区，还有趣味十足的打工区，玩家可以各取所需。

看到这里诸位是不是有马上推门而入、一探究竟的冲动？那就请随小生进入到网络三缺一的游戏中吧！

游戏界面：精美仿真风格，街机版麻将的画面质量。

相信玩过现有麻将游戏的玩家都应该很清楚，现有的网络麻将游戏，其画面不仅简单粗糙，而且完全没有考虑到玩家在真实环境中打麻将的习惯。进入到网络三缺一游戏后，你就会发现除了界面用中国地图来塑造一种五湖四海相聚一堂的氛围外，网络三缺一还推出了完全不同于以往网络麻将风格的游戏界面（听说这是网络三缺一与很多资深玩家多次探讨和沟通后的结果）。它颠覆了以往2D的传统手法，真正营造出坐在麻将桌上打牌的紧张、刺激感，并且为避免玩家长时间进行游戏带来的疲劳感，特意设计以绿色配以其他质朴的色调，为广大玩家呈现出一个舒服的游戏视觉空间。



网络三缺一的游戏界面不仅仅制作精美，而且通过鼠标点击玩家头像，还可以查询对手所有的技术参数，包括总局数、和牌次数、大和数和胜局等共13项。

**音效语库，轻松诙谐**

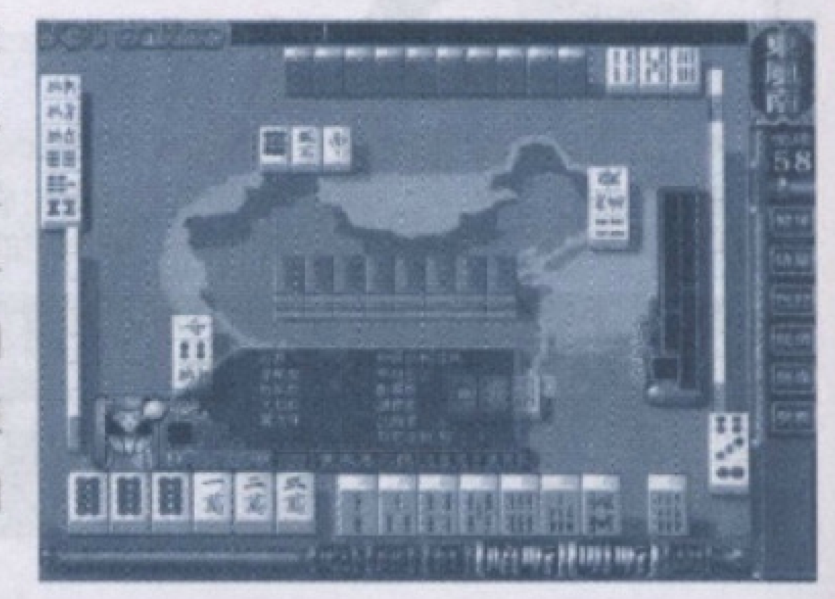
庄重的画风，传统风格的游戏界面，为我们塑造出一个浓厚的中国传统文化氛围，那么，网络三缺一的流行和时尚又体现在哪些方面呢？

游戏中，配制的背景音乐非常悦耳，和朋友游戏时的轻松、比赛时的紧张，在不同游戏类型中各自独立的节奏感表现得淋漓尽致，很好地衬托出了游戏的气氛和环境。而音效则相当逼真，用专业电影配音员制作的超完美音效，实在是近年来难得的用心之作。

体贴设计的语音聊天功能是网络三缺一的又一项创举。由于采用了语音压缩技术，有效利用了带宽资源，同时保证了语音交谈的品质。你不需要事先安装任何软件，所有要做的事只是准备一个麦克风。

为了针对不同玩家不同的需求，网络三缺一特意为玩家准备了5种各具特色的语言库供玩家来选择，分别是网虫、牌王、老乡、富商、文人及普通人（标准默认）。每个语言库均有贴切表现玩家不同情况下心情的催促语、自大语、埋怨语等，以及为增加游戏互动感的对上家、下家、对家等的互动语言。同时每套语言均配制了南方及北方二套语言，最大限度符合每个玩家的不同需求。

看我说了这么多，诸位看官是不是对这款与众不同的麻将游戏有了浓厚的兴趣？希望能有更多的朋友真正欣赏国标打法，并且加入到这个行列来，能让中国起源的麻将真正成为国粹，发扬光大。






网络游戏现在炙手可热，2003年一年，就有300多款各式网络游戏涌入大陆。然而在网络游戏狂潮席卷全国的同时，它自身的弊病也越来越明显：简单、枯燥、千篇一律和浪费时间。



目前我国国内的网络游戏几乎全是韩国制作，大同小异的一个模式：职业分为战士、弓箭手、法师或道士，在某个虚拟大陆上经历所谓“冒险”，连界面都几乎完全一样，左边红瓶子叫HP，右边蓝瓶子叫MP，所谓“任务”就是弄20个狗牙或杀5只老鼠等等。这类网络游戏除了本身的简单枯燥、没有吸引力之外，还通过对装备的攀比和PK等一些手段故意诱发玩家间的恶性竞争，吸引玩家投入大量时间精力。从各地不时传出的网络游戏引发暴力事件的新闻中我们可以得出这样一个结论：被玩家蔑称为“韩国泡菜”的网络游戏，其副作用十分明显，相当严重，不客气地说，“泡菜”网络游戏突出了它害人的一面。游戏乃人之天性，堵，是堵不住的，正确的办法是疏导。可喜的是，“开心对对碰”这种新形态的“健康网游”正在成长起来，成为中国人建设网络游戏的先锋。

简单说，“开心对对碰”与“泡菜”网络游戏最大的不同是它取消了设定的任务情节，没有生硬的人物关系。玩家完全处在一个自由和谐的游戏空间中，既突出自我，又注重相互交流。参与游戏的不再是枯燥无味的ID，而是拥有丰富的表情、华丽的服饰、异彩纷呈的道具的一个个立体生动的形象。玩家在游戏中既有交流又有竞争，在丰富多彩的小游戏中逐渐建立起坚固的友谊和浪漫的爱情。

从某种意义上说，“开心对对碰”才是真正的网络游戏平台，建造“开心对对碰”世界的不是别人，而是玩家们自己。

“开心对对碰”的优势



第一，它对网络游戏的创新。由于网络游戏一窝蜂上马，各种急功近利的运营商并没有对市场进行仔细考察，纷纷采用同一模式的“泡菜”游戏进行竞争，在让玩家厌倦的同时也给自己增加了竞争成本，可以说是吃力不讨好。而“开心对对碰”独辟蹊径，以玩家的需求为本，采用“网络交流平台”的方式，整合了棋牌游戏、Avatar模式、聊天室和益智小游戏等模式，以“轻松、活泼、有趣、有益”为原则，真正带给玩家欢乐，而不是身心俱疲的所谓“练功升级”。



第二，“开心对对碰”的Avatar（纸娃娃）系统引入后，使得以前角色千人一面的网络游戏出现了本质变化，玩家扮演的再也不是一类人物，而是个性化的自己，仅五官可供选择的组合就多达上亿种。扮演独特的自己，这正是网络游戏的精髓所在。“开心对对碰”不仅引入Avatar系统，而且还巧妙、多方面多角度地将这个系统真正融入到游戏中。举例而言，目前中国在线棋牌游戏中比较有名的“联众”，虽然也引进了Avatar系统，但是并不能实时在游戏中体现，还很不成熟。而“开心对对碰”的Avatar系统，则是在任何地点、任何时间都紧密与玩家绑定。

第三，“开心对对碰”的宗旨之一就是“将游戏的乐趣还给玩家”，玩家不再是所谓级别、经验的奴隶，真正做到“人玩游戏，而不是游戏玩人。”

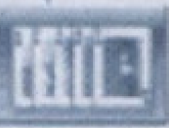
谢谢看完全文，现在我宣布一个好消息：“开心对对碰”的开发商，北京实现通信有限责任公司，为了回馈玩家们对“开心对对碰”的支持，准备了价值60 000 000人民币的大礼来回报玩家的厚爱！至于这六千万元礼品的发送方式，请您时刻关注其官方网站http://www.cncgame.com吧。











# 散热，一个都不能少

——九州风神新品：散热三合一之豪华版

随着CPU主频的不断飙升，对CPU散热的要求越来越高，特别是对系统的整体散热性能要求的提升，已经成为超频快感能否实现的核心要素之一。作为国内最大的电脑散热产品生产厂家之一的九州风神，在充分考虑用户需求的基础上，适时推出了最新产品——"散热三合一之豪华版"，它是集CPU散热、机箱散热、硬盘散热为一体，全面打造的"整体散热"解决方案。下面解剖开来，仔细看看三合一的内在魅力！

（散热三合一之豪华版 图片）

九州风神在风扇的颜色设计上独出心裁，青绿色水晶风扇，给人以清晰、靓丽的视觉效果。

CPU COOLER：散热片采用纯铜材质，纯黑色的外罩，同时拥有九州风神以往的产品特点——SKIVING技术，有效增加了散热面积，加上散热片底部的加厚处理，让超频爱好者吃了颗大大的定心丸。

HDDISK COOLER：清凉、静音……能够迅速有效地带走硬盘热量，提高数据传输速度，延长硬盘的使用寿命。你还犹豫什么呢！

SYSTEM COOLER：采用8025大风扇，3000RPM左右的转速，静音环保，在机箱内形成局部空气对流，带走机箱内热量，降低系统温度。

市场零售价格为198元，看来这套散热产品确有其非凡之处。

3款产品，通力合作，整体散热，效果更佳！

散热，一个都不能少！

**详情登录：www.aeolus.com.cn**

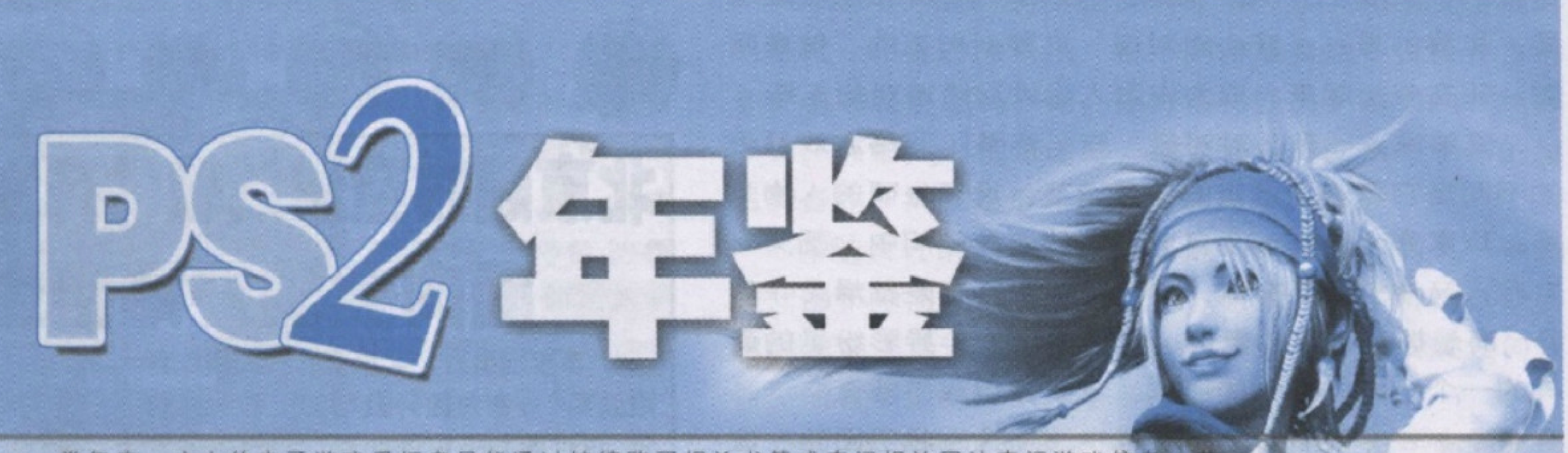
**技术电话：010-82896511-17**

**精装版上市日期：12月20日；价格198元；**

**网址：www.aeolus.com.cn**

**服务电话：010-82896511-17**






常年来，广大的电子游戏爱好者只能通过持续购买相关书籍或查阅相关网站查阅游戏信息，苦于没有一本年鉴类书籍帮助自己全面掌握游戏发售情况和游戏质量，为了帮助玩家迅速熟悉在PS2平台上发售的游戏，我们特意推出2003年《PS2游戏年鉴》一书，为广大游戏爱好者提供方便。本书系统收录了2003年在PS2平台上出品的所有游戏，按月划分，玩家可以查询到2003年度在PS2上出品的任何游戏。同时还可以了解游戏的类型、人数、参考价格乃至官方网站。更值得一提的是，我们为每个游戏均提供了权威的评分，玩家完全可以把本年鉴的评分作为自己购买相关游戏的参考标准。我们还依游戏水平不同为每一款游戏撰写了基本的介绍资料和游戏介绍。一些大作还提供了帮助玩家过关的参考。同时，本书收录了超过1500张的游戏图片，每个游戏均有数量不等的该游戏图片配合，以详实的资料和大量的相关数据，全面系统地介绍SONY公司PS2娱乐平台所发售的全部游戏软件，得到了读者们的一致好评，目前正在全国范围热卖中。

定价 32.80

**2003年《PS2游戏年鉴》全国热卖中**

PlayStation™2

**联系人：黄小姐　电话：010-65934375**

# 广 告 索 引

# 万众软件

万众分销 必属精品

## 分销组织策划发行

合力●骏网

出色的英语词汇记忆方法，
您的词汇即将进入新的领域！

### 刘毅词汇10000



1CD 22元　　1CD+教材 38元

◆刘毅词汇所列单词共计1300个，加上各词的衍生词、同义词及反义词，实际收录2500词。均属于较高难度的词，学习了刘毅词汇10000您的单词水准将在10000字以上。

◆详细列出各词的国际音标、词性说明及中文解释；省去查词典的麻烦。并附有英文解释，以培养直接用英文思考、判断的能力。单词后面附有例句，并有中文解释对照参考。

◆以课为单位，每一课分为5个部分，便于分段记忆。在课前有预备测验，每一部分之后有习题，课后有成果测验；可借重复测验来加深对单词的印象，并学习如何活用单词。

◆配套精美刘毅词汇10000学习手册令您学习起来更加轻松。

### 休闲小游戏大全 2004

如果把各大火爆游戏与网络游戏看做丰盛大餐的话，那么各类精彩纷呈的休闲小游戏就一定是风味独特的各色小吃了。休闲小游戏以其种类丰富、短小精干、轻松易玩而又其乐无穷一直为广大游戏爱好者所喜爱。为此，我们为广大游戏爱好者精心制作了《休闲小游戏大全 2004》

游戏共分为益趣小游戏与动作小游戏两大类，其下又细分18个分类共600余款精彩小游戏，无论您喜欢什么样游戏，是哪一种类型的玩家，在这里都一定能找到您满意的游戏。

2CD 28元







为每个普通人打开音乐的大门
为音乐工作者插上飞翔的翅膀

### 作曲大师2004简谱版II

羡慕那些自己作词作曲而成名的歌星吗？想培养您的孩子成为未来的歌星吗？想教孩子学习音乐却力不从心吗？看着熟悉的乐谱却不会唱吗？有了作曲大师，您的烦恼都将迎刃而解，它可以带您真正脱离乐盲队伍，迈入音乐的殿堂。

1CD 38元

### 超级兔子 魔法设置 2004 优化王

在使用电脑的过程中，你会碰到许多问题，而超级兔子系列软件是一个可以帮助你解决各种电脑问题的软件。最新2004版可以支持Windows 95/98/Me/2000/XP/2003等操作系统，它能为各个系统提供相应的优化，轻轻松松解决日常问题，让你的电脑更加好用。

◆ 独家软件优化功能　让你的电脑更好用

◆ 全面清除系统垃圾　及IE的保护和修复

◆ 总共12个工具软件　日常问题轻松解决

超级兔子将带给你源源不断的惊喜新功能

28元

光盘内含12种
超级兔子工具软件：

- 超级兔子IE保护器
- 超级兔子优化王
- 超级兔子魔法设置
- 超级兔子注册表优化
- 超级兔子修理专家
- 超级兔子系统检测
- 超级兔子系统救援
- 超级兔子虚拟桌面
- 超级兔子内存整理
- 超级兔子安全视窗
- 超级兔子安全文件夹
- 超级兔子文件碎纸机


财
经销商
网吧业主
有钱啦！
新春
返点大行动
等你来拿！
17GAME 联手 晶合时代
如有疑问，请拨打晶合总部电话：82634385 联系人：佘小姐
详情请查阅：jh. 17game. com 中游网：www. cgame. cn
WIZ GATE
总经销：北京晶合时代软件技术有限公司 销售电话: (010)82634096 82634097
晶合软件销售连锁组织 传真电话: (010)82634088 邮购热线: (010)82634107
官方客服电话：(010)84603926 / 27 / 28 / 29 传真电话: (010)84603930
官方网站：http://www.17game.com



# 记者手札

哦，2004年第3期杂志由我来写榜评，我早就说过，我喜欢3这个数字。我在网上有一个ID叫“第三个男孩”，常用它来逛网易新同居时代论坛或者一些日本网站。

因为第三个男孩上下班在路上要花掉每天1/8的时间，只好随身带本书看以消磨时光——随便什么书。很不幸，前一阶段我带的是《庄子》。结果被辰烽看到了，他嘲笑说，“你这就好像80年代的大学女生，怀里总要揣本诗集。”这还不算什么。最狠的是，一向不太爱管闲事的Lee有一天终于忍不住问我，“你是不是拿这本书防身啊，整天带着它？”

这就是你择书不慎的代价。

而如果你现在手拿着的是本《大众软件》，就不会有人说你什么。

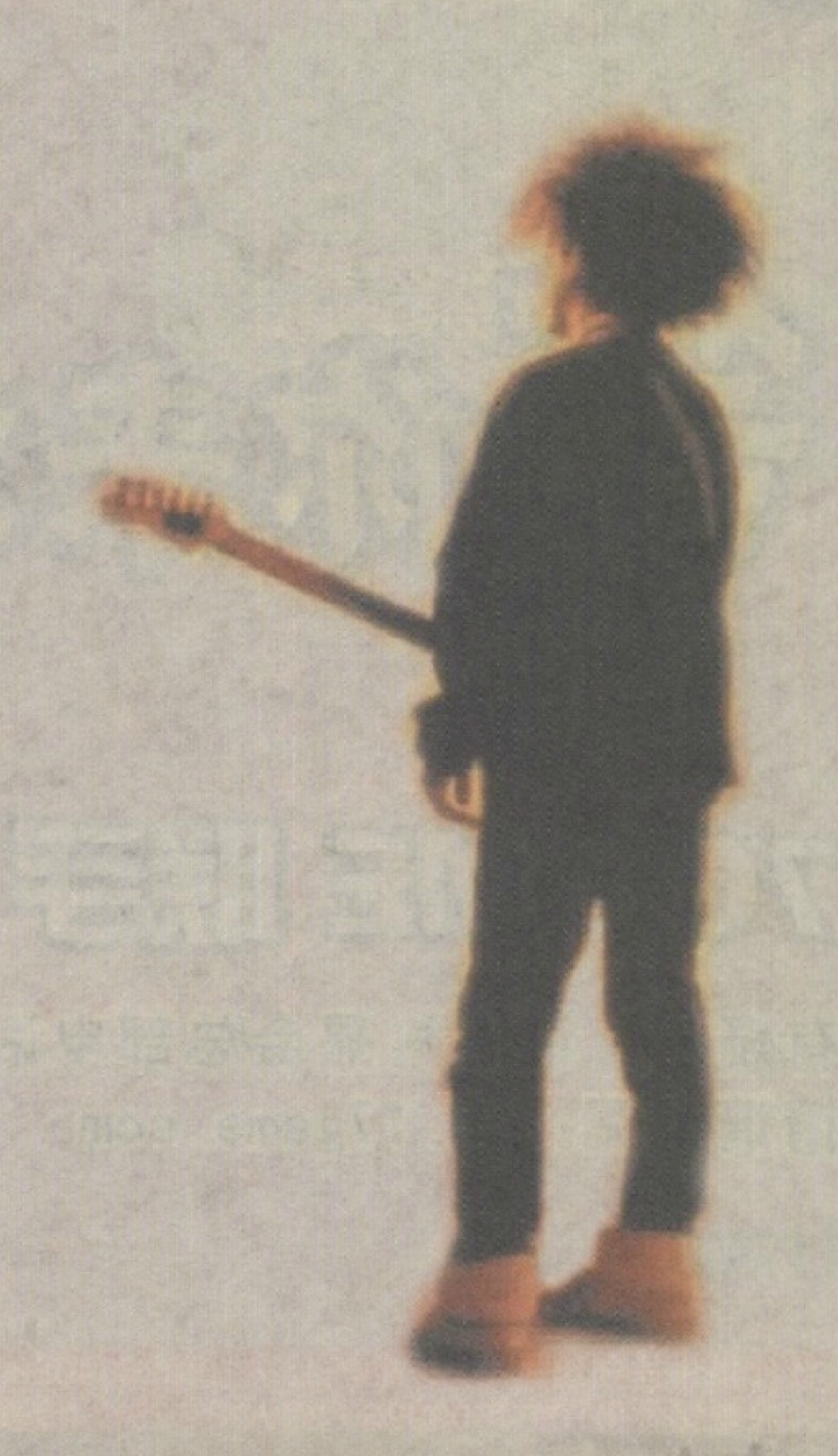
这两年一谈到网络游戏业，人们大都开口闭口就是韩国人如何如何，但是，韩国人究竟如何？韩国游戏产业究竟是个什么样子？没有人给出过系统的展现。不过专题企划本期的特约专稿做到了这一点。它以尽可能客观冷静的视角，将韩国游戏业发展的背景和来龙去脉做了一个完整的描绘，而且作者本人的观点也简单直接，一针见血。

说起来，“一针见血”是衡量写作者水平的重要标志。但它又是那么难以达到。它需要老年人的睿智和青年人的敏感。

但我可真喜欢年轻的感觉，我宁可放弃睿智，而保持敏感。我非常喜欢“男孩”这个称谓。它听起来活力十足。不服老。就像快50岁的ROBERT SMITH依然喷一脑袋摩丝、依然打着眼影和口红，还在台上唱着：“THE NIGHT IS ALWAYS YOUNG……”或者像南阳人黄汉升那样，在生命的最后8年里，依然能把一张大弓拉得满满的，箭尖和目光都闪烁出耀眼的光芒——我想他的胸大肌一定比年轻人还发达。

只是这么想想，都觉得幸福。

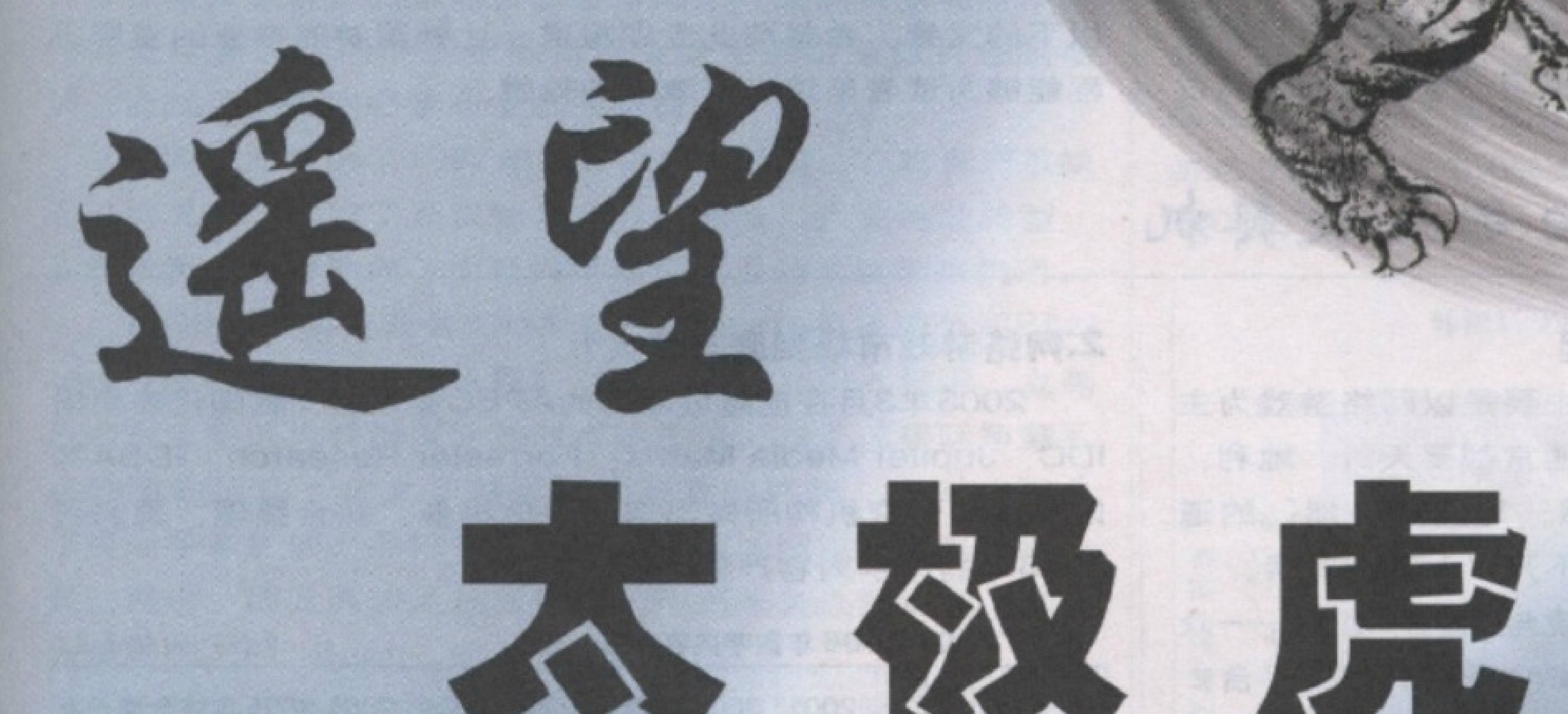
生铁
post-boy@popsoft.com.cn



**编者按：**从2002年开始，韩国网络游戏蜂拥进入大陆市场，它们在这个拥有十几亿人口的大国窜红的速度令人瞠目结舌。在大陆的网络游戏产业开始起步、国产网络游戏作品艰难成长的今天，看一看我们的邻居如何获得成功应该是很有帮助的。遗憾的是，我们在大陆很难找到熟悉韩国游戏产业发展状况的专家作者，而台湾省的同行在这方面走在了我们的前面，因此，本刊特别约请来自于台湾省的产业观察家黎怡兰女士为大家写出下面这篇文章，希望能够为大家打开观察韩国游戏产业的一扇窗口。长久以来，我们的游戏业界就缺乏研究的态度，我们的游戏企业在制定发展策略的时候所依赖的并不是客观的数据和理性的分析，这已经严重影响到中国游戏产业的成长，是改变这种状况的时候了。因此，尽管这篇专题文章对于普通读者来说显得有些枯燥，我们仍然希望大家能够认真读下去，也许将来在中国的游戏创业者当中就会出现你的身影。被誉为"媒体军师"的中国人民大学舆论研究所所长俞国明先生说："惟有知情才能为理性行为提供依据"，所以，如果你总是闭上双眼，便根本无法参与讨论，而空有一颗爱国之心是毫无用途的。

需要说明的是，本文完成于2003年10月底，文中所引用的数字均以该时间为准。

本刊特约专稿



# 遥望太极虎
## ——韩国网络游戏产业透视

■台湾 黎怡兰（本刊特约作者）



作者简介：

黎怡兰，现任台湾省忆弘资讯股份有限公司总经理，并担任台湾省IT产业实战讲师及咨询顾问、北京软件中心软件高级战略研究室特别顾问等职务，还是北京大学、中国科学院和北京理工大学等单位的IT讲座实战讲师。台湾省资深IT及游戏企业经营者，熟悉产业发展趋势，专注于高科技产业营销及策略创新管理，业余时间担任企业及各大学的咨询顾问并开设讲座，以及专业杂志的专家作者。

世界游戏产业自从1970年以来发展至今（表1），从游乐场的大型街机游戏（Arcade Game）、电视游戏（Video Game）、电脑游戏（PC Game）到2000年左右因互联网普及而异军突起的线上游戏（Online Game），甚至于未来潜力无穷的Mobile Game（无线/移动式游戏），游戏已成为世界各国文化产业策略发展中的重点项目，并彻底颠覆了传统休闲活动的既有形式，甚至变成流行文化的一部分。据In-Stat/MDR的报告指出，至2006年止，Mobile Game无线游戏产业市场规模将达到28亿美元，显示无线游戏市场将随着无线上网人口的增加而逐渐成长。由于无线游戏的应用方式相当多样化，符合游戏分众个性化市场的发展特性，预计未来整个无线游戏产业将以每年162%的成长率增长。而在DFC Intelligence的一份新调查报告中也指出，在2006年时，全球线上游戏的人数预测将会达到1亿1400万人。

**表一：游戏发展沿革**

| 期间 | 代表游戏类型 | 代表性厂商 |
|---|---|---|
| 1970-1980年 | Arcade Game（街机游戏） | SEGA |
| 1981-1990年 | Video Game（电视游戏） | 任天堂、SEGA |
| 1991-2000年 | Video Game（电视游戏） | SONY/PS2、Microsoft/XBOX |
| | PC Game（电脑单机版游戏） | Virgin、EA、Blizzard、Eidos、KOEI…… |
| | Online Game（线上游戏） | EA、NC Soft…… |
| 2000年至今 | Online Game（线上游戏） | NC Soft |
| | Mobile Game（无线游戏） | LG telecom |

在已经过去的2003年，9月底举办的日本东京电玩展（Tokyo Game Show）与10月份在韩国落幕的世界线上游戏竞赛WCG（World Cyber Games）都吸引了来自世界各国的游戏爱好者热情参与，这证明游戏产业带来的流行风潮与蓬勃发展的事实。就连远在欧洲的英国近年来也因为《古墓丽影》及《哈利·波特》先后凭借虚拟人物、精彩的故事与数字科技的完美结合，征服了全球的游戏爱好者及魔幻小说迷，并相继攻入电影市场，获得了空前的胜利与丰厚的收益，缔造了“数字英国”文化产业的国际声誉。

笔者在东京电玩展的现场亲眼目睹了《天堂》（Lineage）迷的疯狂激情。当时位于SONY EyeToy展台斜对面的NC Soft展区里，大群互不相识的游戏族，万头攒动目不斜视地盯着正中央的大屏幕，如痴如醉地享受着竞技厮杀的乐趣。笔者一边挤在人群里看着正在实时播放战况的《天堂II》电脑画面，一边想着到底是何等的魔力可以让这么多人像朝圣般地甘心挤在这方寸之地，动也不动地驻足而立一个小时以上，而脸上却露出满足的表情。这时的我可真正见识到了网络游戏的惊人魅力。

游戏的呈现方式随着科技的快速发展，有着全新的风貌，也让传统的娱乐产业有了新的创意内容。Online Game的迅猛成长的确为游戏厂商带来了不少的信心与发展远景。之前的游戏类型如街机游戏、电视游戏和电脑游戏等，当它们行销全世界时，韩国还是一个游戏的纯进口国。没想到时隔数年，当年由英国开发的网络连线技术，在美国市场启动的网络游戏，21世纪竟然在亚洲韩国的创新下发扬光大，韩国更因此一跃而成为国际网络游戏大国，这样的发展着实让先进的欧美日等游戏大厂跌破眼镜。

到底韩国游戏业是怎么办到这一切的？是天生丽质还是机遇好？或者有着特殊的发展背景及条件才创建了今天的领先地位？它山之石可以攻玉，笔者对此进行了长久的产业观察及实地探访，并对多方面资讯加以研究搜集，终于完成了以下的文章，希望藉此专题报道，让韩国游戏产业的发展历程能够为读者呈现出更清晰的轮廓。

# 一、韩国Online Game的发展契机

## 1.天时、地利、人和+Internet兴起

提及韩国游戏的发展，我们这里主要是以网络游戏为主线。咱们中国人常说要成就一件事情通常都要天时、地利、人和三者皆俱，也就是“成功是偶然，努力是必然”的道理，而韩国网络游戏的成功自然也离不开以上三种要素。

天时——韩国当时发展游戏的环境与契机；地利——众多的网吧（PC Bang）成为Online Game最好的营销平台；人和——人才到位与技术成熟。是这些原因促成了韩国网络游戏的成功出击，而Internet的兴起与普及更是为网络游戏注入了向上成长的催化剂。

当然由于亚洲游戏盗版率高，网络游戏的出台也为游戏厂商找到了解决盗版的安全获利模式，再加上综合人性、文化、休闲与社群之最佳结合点，网络游戏符合分众化客户需求导向，只要带宽品质可以，收费合理，在这些优势条件下，网络游戏自然成为休闲娱乐活动中最受欢迎的消费项目了。

网络游戏在IT技术与动画品质到位后，只要能争取到付费网友的支持，形成规模经济，不但拥有可观的营收，如能基于游戏加以创新开发相关的周边商品，所能获取的附加价值（Add on Value）也是一笔可观的收入。另外由于网络游戏的产业链有着很强的相互依赖性，只要懂得善用策略联盟跨业界整合，就能以较低的广告预算达到高度渗透目标市场的成果。

## 2.网络游戏市场到底有多大？

2003年3月在吉隆坡举行的APEC会议上，韩国代表根据IDC、Jupiter Media Matrix、Forrester Research、IDSA等国际著名研究机构所做出来的评估报告，综合整理，预测到2005年的数字内容产值如表2。

**表2：2001-2005年数字内容产值** 单位：10亿美元

| 项目 \ 年度 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004 | 2005 | 2001-2005年综合增长率 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 数字动画 | 29 | 32 | 36 | 40.2 | 44.8 | 11.5% |
| 游戏 | 21.2 | 25 | 30.8 | 36.3 | 43.6 | 19.7% |
| 1.Online Game | 2.2 | 3.3 | 4.9 | 7 | 10.6 | 48.1% |
| 2.PC Game | 3.4 | 3.8 | 3.9 | 4.2 | 4.6 | 8.2% |
| 3.Video Game | 15.6 | 18 | 22.1 | 25 | 28.3 | 16% |
| 网络音乐 | 2.0 | 3.2 | 3.9 | 4.2 | 4.6 | 8.2% |
| 网络电影 | 0.002 | 0.008 | 0.01 | 0.1 | 0.2 | 253.0% |
| 数字出版 | 0.3 | 0.8 | 1.6 | 2.6 | 3.9 | 84.2% |
| 无线内容 | 2.5 | 4.2 | 7.6 | 15.4 | 31.7 | 90.6% |
| 教育内容 | 6.0 | 9.7 | 14.9 | 23.1 | 35.5 | 54% |

从表2的数据我们很清楚地看到，网络游戏的产值逐年增长，2001到2005年的综合成长率高达48.1%；预计到2005年全球网络游戏产值将达到100多亿美元，是整体游戏产业中增长最迅猛的一项。

游戏是数字内容产业的一部分，由于全球数字内容市场

规模每年预估将有33.8%的成长率，至2004年将达到2228亿美元，对于经济发展有着莫大的影响，因此世界各国无不摩拳擦掌，加大力度推动数字内容产业的发展，表3是针对数字内容产业各地区的发展现状。

表3：数字内容产业各地区发展现状

| | 加拿大 | 韩国 | 日本 |
|---|---|---|---|
| 主管机关 | 文化资产部 | 文化观光部/情报通信部 | 经济产业省 |
| 推动组织 | Telefilm Canada/国家电影局（NFB） | 韩国文化内容振兴院（KCIPC）成立KOCCA基金/韩国软件振兴院（KIPA）/韩国游戏产业开发院（KGDPI） | 日本数字内容协会 |
| 推动重点 | 电视内容/电影内容/新媒体 | 游戏/文化内容/数字内容 | 游戏/软件/电影/音乐/出版/服务 |
| 投入资源 | 每年投入2亿元加币 | 情报通信部的数字内容行动计划2005年前预计投入约6124亿韩元，以民间自行投资为主 | 例如NTT投入日币4000亿元 |

### 3.韩国网络游戏一枝独秀

网络游戏目前已成为一种跨国性的产业，尤以亚洲地区最为显著。韩国正积极挺进中国大陆、中国香港和中国台湾省的大中华圈以及日本、东南亚和欧美市场，企图以先行者的优势达到"世界电子娱乐大国"的目标。

根据IDC在2003年5月中旬发表的研究报告，2002年亚太地区网络游戏市场规模为5亿3300万美元，其中韩国与中国台湾省分别占据了54%和26%的市场份额，是亚太地区最大的网络游戏市场。根据韩国电子新闻报指出，韩国线上游戏业者在中国大陆、中国台湾省、中国香港以及日本等地区单月权利金收入已超过28亿韩元（约合2000万元人民币）。

## 二、韩国游戏产业发展现状

### 1.韩国游戏产业的崛起

韩国在1991年至1997年的经济成长率曾高达8%。历经20多年努力之后，韩国人均GDP从200美元成长至1997年的10000美元。韩国更在1996年加入了经济合作发展组织（OECD），正式成为先进国家。然而好景不长，在1997年年底，韩国经济在亚洲金融危机中快速崩溃，一夜之间GDP增长率跌至-6.7%，大企业纷纷倒闭关门或是大量裁员，导致大批人员失业，许多领取政府救济金及公司所给予的遣散费的青壮年失业者，将这笔资金投入网吧等游戏娱乐场所中，使得当年韩国国内的网吧数目与连线电脑游戏数目急剧增加，造就了韩国网络游戏发展的契机。

韩国政府经历了1997年的经济崩盘梦魇，在物资严重缺乏的情况下，启发了开发智力产业的思维，产业逐渐转型，政府政策也开始转向，为新兴网络科技业的发展带来机遇。

1998年韩国游戏公司Hanbit Software将美国公司Blizzard开发的产品《星际争霸》（StarCraft）引入韩国，立刻风靡青少年成为韩国网络游戏市场主流。由于《星际争霸》在韩国的成功，启发了韩国网络游戏的兴起，当时为配合《星际争霸》的产品特性，引发高速局域网以及良好连线品质的需求，因此高速且品质稳定的网络服务立刻涌现，带动大量网吧（PC Bang）的迅猛成长。

有了市场的鼓舞和韩国国家政策的支持，网络游戏开发商也从1999年的35家，增长至2002年8月的750家；而网络游戏产业价值链中的代理商、分销商也在2001年成长为2000家以上（表4），韩国网络游戏的产业已经成形。

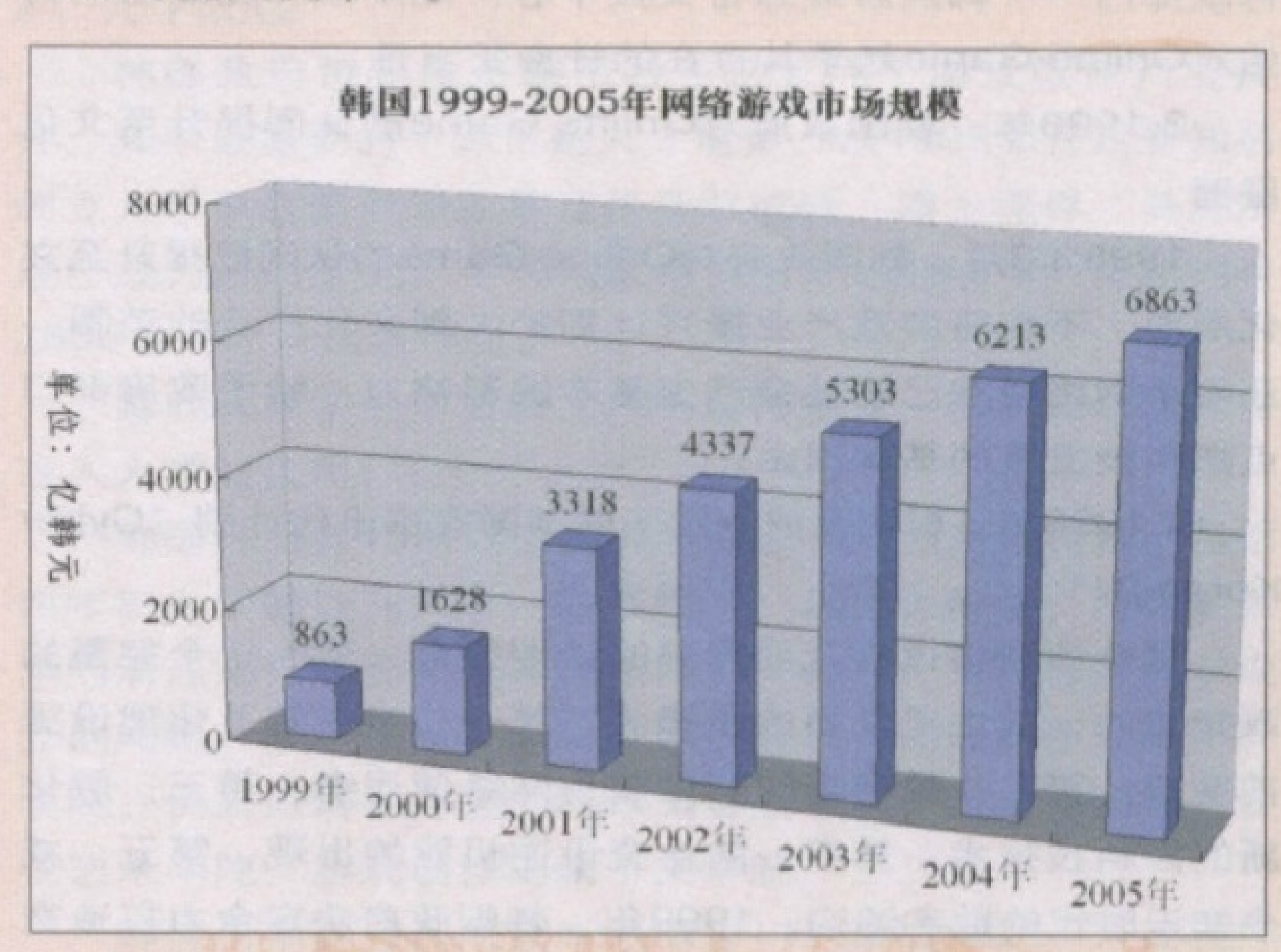
表4：韩国游戏公司现状　数据来源：《韩国经济新闻》2002年10月，KGDPI

| 厂商类型 / 年度 | 网络游戏开发公司/总制作公司 | 代理公司 | 合计 |
|---|---|---|---|
| 1999年 | 35 | -- | -- |
| 2000年 | 大于120 | -- | -- |
| 2001年 | 350/1381 | 736 | 2117 |
| 2002年 | 750/1582 | 811 | 2393 |

1999年初，韩国网络游戏市场还是以来自欧美的产品为主流。直到1999年底，NC Soft自行开发的网络游戏《天堂》（Lineage）抢下了原属于欧美产品的连线游戏市场，加上连线玩家急剧的增加，使得NC Soft的营收从1998年的79万美元一跃而到1999年的704万美元，接近10倍的增长，财务状况顿时转亏为盈，从此奠定NC Soft稳固成长的基础。《天堂》的成功，成为网络游戏产品中的典范，典范产品的诞生与否，经常主导着该技术的命运。因此《天堂》恰如其分的切入时机是日后决定韩国网络游戏发展的关键因素。

### 2.韩国游戏市场规模

根据韩国主要游戏厂商概估，2002年上半年韩国游戏市场规模约2670亿韩元（约合18亿元人民币），较2001年同期增长44%。其中网络游戏市场约占71%，为1900亿韩元（约合13亿元人民币），较2001年同期增长90%；其次是单机游戏占27%，为720亿韩元（约合5亿元人民币），呈现出11%的衰退；相对于单机游戏的衰退，仅占2%比重的手持式装置游戏市场则出现150%大幅成长的态势，达到50亿韩元（约合3000万元人民币）。




韩国尖端游戏产业协会于2001年6月针对韩国网络游戏市场规模进行了统计及预测，具体数字见上图。

由此分析可看出1999年到2001年是韩国网络游戏成长的高峰期，每年的营收皆以倍数成长，而从2002年开始则步入了市场饱和期，营收成长渐渐减缓，但总体规模以2005年相对于1999年，短短6年间韩国网络游戏市场足足成长了8.5倍之多。

以韩国网络游戏的营收状况进行分析，我们发现80/20的现象也适用于韩国网络游戏的产业生态：80%的市场营收集中在20%的厂商手里（表5）。

表5：韩国主要线上游戏厂商营收概况 单位：亿韩元

| 项目 / 厂商 | 2002年上半年 | 2001年上半年 | 成长率 | 2001年市场占有率 |
|---|---|---|---|---|
| NC Soft | 766 | 520 | 47.3% | 42% |
| Nexon | 194 | 128 | 51.6% | 10% |
| GV | 175 | 135 | 28.8% | 11% |
| Actoz Soft | 87 | 48 | 81.3% | 6% |
| Nako Interactive | 50 | -- | -- | -- |
| Wemade | 45 | 15 | 200.0% | -- |

**3.大军要胜，粮草必须充足**

韩国游戏产业与韩国文化内容产业的兴起有着依存的关系，各位读者应该很熟悉韩国的电视剧和电影吧。韩流的窜起正是韩国文化内容产业的具体体现。就以笔者熟悉的台湾岛为例来说，几年前电视播放的都是日剧及日本流行音乐，那时台湾省的年轻人存在着1/3哈日族、1/3哈美族及1/3台湾本土族，这样的分配还算可以接受，因为日本一直以来从不间断在文化产品上的对台输入，而笔者从小在书报摊上也经常看到日本漫画的踪影，而日本卡通片、改编的东洋风歌曲也经常出现在老百姓的生活中，因此在长久的文化交流影响下，哈日族的形成也就不足为奇了。而中国台湾省与美国存在频繁的经贸往来，大批留学生不断引进美国文化，哈美族的形成当然也是容易被接受的。但才几年工夫，台湾省电视频道里频繁上演的竟然就变成了韩剧，在歌厅里唱的是韩文歌或翻译成中文的《冬季恋歌》，上网玩的80%是韩国游戏，年轻人崇拜的多是韩国偶像……这些都是韩国文化产业大力外销的成果。韩国政府的推展力度对文化产业的丰盛营收实在是功不可没，如果说这些文化厂商是进军国际的大军，那韩国政府扮演的角色就是提供充足粮草的后援部队，让大军在攻城掠地的时候，毫无后顾之忧，专心发挥己身之所长，直接挥军拿下市场。

# 三、韩国游戏产业政策的发展历程

1.1996年7月，政府正式实施了《音像-影像法》，确定了游戏产业振兴推广发展的基本计划。

韩国游戏产业在1997年之前一直都是由立法部门主导，在1995年由韩国立法部门促进《音像-影像法》的修改颁布。这项法案的通过，推动着网络游戏的法源依据，也奠定了游戏产业培育与支持的基础。1996年7月，韩国政府正式实施了《音像-影像法》，确定了游戏产业振兴推广发展的基本计划。

2.1997年成立专责的行政部门——韩国游戏综合支援中心（Korea Game Promotion Center，KGPC），为Online Game赋予存在的社会正当性。

1997年1月，韩国政府为了进一步促进网络游戏产业的发展，进一步确定了游戏产业振兴计划，其中包括成立专责的行政部门——韩国游戏综合支援中心。此阶段韩国政府已开始对Online Game赋予其存在的社会正当性。

3.1998年，韩国政府对Online Game的认同提升至文化层面。

1998年3月，韩国政府对Online Game的认同已提升至文化层面，不仅将游戏产业振兴计划扩大到文化产业的范围，还表示网络游戏已对社会产生基本的影响力，给予政府部门点燃科技发展的基本理由。

4.1998年，韩国政府制定了韩国国家资讯化计划（Cyber Korea 21）。

这个计划将过去几项零碎的计划整合，成为一个完整的政策方向。其主要发展的步骤为：第一，宽带普及化建设提前完成；第二，教育全国国民成为网络使用者；第三，孵化新的高科技技术；第四，防止资讯逆机能的出现；第五，减少知识时代的数字鸿沟。1999年，韩国政府决定全力打造宽带环境的Cyber Korea 21计划才正式启动，这也是影响整体数字内容快速起飞的关键。

5.1999年成立“游戏综合支援中心”及韩国文化观光部，由观光部下属单位文化产业局负责游戏产业政策的制定、推广与执行。

1999年1月，韩国政府成立促进事业局（Administrative Bureau），为成立“游戏综合支援中心”作筹备。当年7月举行中心的开业典礼，9月成立附属日本办事处。中心负责游戏产业的技术开发以及海外市场资讯的汇集，并提供厂商适当的场地与多种设备的支援。

游戏综合支援中心是韩国游戏产业发展不可或缺的关键机构，它使政府与厂商间的沟通平台得以建立，因此在技术支援、专业咨询以及开发设备资源提供方面的议题，政府机构能够提供即时的帮助与服务，对于线上游戏的科研和技术开发产生了强有力和直接的影响力。

韩国文化观光部下属的文化产业局是另一个关键行政部门。因其专责线上游戏的推广工作，因此对人文社会的接触与了解兼具深度与广度。另外文化产业局已将网络游戏视为产业，对人文社会产生普遍性的渗透作用。

6.2000年成立游戏培训中心（Game Academy），筹建游戏投资协会。

2000年11月，有鉴于游戏人才的不足，韩国政府成立培养游戏专业人才的游戏培训中心。同年12月筹建游戏投资协会，为Online Game设立创业投资机构。

7.2001年6月，指定游戏部分的投资评估机构。

8.2002年1月，游戏综合支援中心更名为韩国游戏产业开发院。4月，发行《2002年大韩民国游戏白皮书》。

鉴于Online Game产业发展快速，造成人力资源的供需出现不平衡，游戏产业还需要资金的强力支援。为解决人才与资金不足的问题，韩国政府在2000年至2002年间，成立的行政部门主要为教育机构与投资机构。

# 四、韩国游戏分级制度

为了健全游戏产业的发展并符合游戏种类的增加趋势，韩国政府针对游戏分级制度经过了多次的制定与修改。韩国政府在1995年开始推广多媒体分级制度，根据SVG法案制定出游戏产品分级制度的规范，将游戏分成四级：所有年龄层适用；12岁以上；15岁以上及18岁以上。此时规范的游戏产品不包括网络游戏。

1995年后由于网络游戏日渐兴起，韩国政府于1998年将网络游戏正式纳入多媒体分级制度，在2001年05月24日将游

戏分级制度简化为：所有年龄层适用；18岁以上适用及不适用等三级，并于2001年9月开始实施。韩国游戏分级制度是由名为多媒体分级委员会（Korea Media Rating Board）的民间组织负责执行游戏的审批工作。

## 五、韩国网络游戏产业的关键——人力资源

韩国游戏综合支援中心游戏学院部门领导表示，韩国线上游戏产业每年的人才需求约4000人。韩国尖端游戏产业协会在2001年6月的报告书中发现，在游戏开发公司中，最需要的人力资源依次为程序设计师，占58.6%；专案经理（**编者注：**原文如此，应该对应国内的项目经理职位），22.5%；美工设计，9.3%；剧作家（**编者注：**原文如此，应该对应国内的游戏策划职位），6.0%。

**表6：游戏产业最需要的人力资源**

| 职别 | 接受调研公司数目 | 最需要人才比率 |
|---|---|---|
| 专案经理（Project Manager） | 68 | 22.5% |
| 剧作家（Scenario） | 18 | 6.0% |
| 程序设计师（Programmer） | 177 | 58.6% |
| 美工设计（Graphic Designer） | 28 | 9.3% |
| 合计 | 291 | |

### 1.韩国游戏人才培育的历史沿革

由于1998年NC Soft开发出（韩）国产网络游戏《天堂》一炮而红，韩国文化观光部发现了市场方向与产业需求，于1999年9月成立了培训Online Game人才的专门委员会，针对当时网络游戏产业市场状况，开始深入研究。1999年年底，《天堂》抢下原属于欧美产品的连线游戏市场，连线玩家急剧增加，更在2000年年底创下同时在线10万人的纪录。此次成功的经验，使得韩国政府开始大举投入经费，积极扶持网络游戏产业。

为了培训线上游戏人才，韩国政府在2000年为新成立的游戏综合支援中心投入上百亿韩元（该中心后来升级为游戏产业开发院）成立游戏培训中心（Game Academy），提供学员两年制课程，学费由政府与学员各担负一半，每年可提供400多位人才。同时，韩国当地大学若设立线上游戏科系，这些学校所需的教材也由这个游戏综合资源中心提供。至2002年年底，韩国大约有40所以上的大学设立Online Game科系。

### 2.韩国网络游戏人才的来源

韩国目前的网络游戏人口约600万人，而网络游戏公司有一半以上是以研发为主，每年韩国有700至1000套网络游戏产品问世，所以相关人才的需求产生了严重的缺口。在韩国政府与民间的合作下，人才的培育机构、补助金额和奖励措施开始蓬勃发展，为韩国线上游戏公司提供了充沛的人力资源支持。

韩国每年可以提供4000名人才投入游戏市场，主要有以下四种来源：政府设立的机构、一般的大学院校或职校、来自政府协助民间设立的游戏学校以及民间自行设立的游戏学校。韩国政府对此四种不同游戏人才培育机构，有不同的补助办法与奖励措施，而这些机构所能够供给的人力素质与数量皆不相同。

**2-1 政府设立的机构**

韩国文化观光部在1999年9月，结合韩国22位专家成立培育网络游戏人才专门委员会，针对韩国网络游戏现状和教育情况进行了解后，于2000年成立游戏综合资源中心，以类似于孵化中心的角色，来协助产业发展。该孵化中心后来升级成今日的游戏产业开发院。

游戏产业开发院所设立的游戏学院，其课程可分为长期和短期两种，每年可提供460位相关人才进入就业市场。短期课程为4个月，主要是开放给对游戏设计、企划和对游戏产业有兴趣的青少年朋友，免费上课。

而长期课程则属于游戏专家养成过程。学制为两年8个学期，由政府出资所补助的学费达7成，第一年是分组的课程，共有游戏企划、游戏程序设计、美术与游戏动画设计等3组，上课的人数是限制各系别为20名，总共60名，依学员的兴趣与专长分头进修。教授阵容是当前开设游戏学系的大学及大学院的老师以及游戏相关行业的资深从业者，由他们直接担任游戏学院的业务教育，在评估6个月之内的成绩后，针对优秀的学生提供各种不同等级的奖学金。第二年则是由各组的同学，合组成一个个专案小组，实际开发出一个游戏产品。学员经过“魔鬼训练”后，如果顺利成为游戏专业人才，依韩国政府规定，可以免服兵役。此外，学生则有参加国外游戏相关的比赛或者到海外研修及留学机会。

**2-2 大学院校**

韩国政府每年投资韩币数千亿元用于游戏软件产业提升，其中最重要的一环正是人才培育。从1998年开始有知名国立大学设立游戏专业甚至是学院或硕、博士课程，目前游戏已成为热门专业，平均录取率只有2%到3.3%，每年约有2500名人才从这里毕业。

游戏科系学生毕业后，70%自行创业，30%成绩优异者进入大游戏公司。

韩国目前有40所以上的大学设立了网络游戏科系，包括四年制大学的亚洲大学、湖西大学、延世大学等；两年制大学的清江文化产业大学等16所高校，另外，更有世宗大学设立的网络大学。多所大学设有硕士课程，依照科系分属不同学院。例如以研发为主的科系属理工学院，游戏绘图科系设在艺术学院，游戏创作则属于文学院。

韩国目前共有两所大学设有专门的游戏学院，下设程序设计系、绘图系、影像系等，每年约可培育1500至2000名学

**表7：韩国线上游戏人才培育的历史沿革**

| 年度 | 培育人才的政策或机构 | 目标 |
|---|---|---|
| 1993年 | 2家游戏学苑（类似补习学校） | 人才培育 |
| 1998年 | 知名国立大学如中央、西疆、世宗等开始在3、4年间纷纷设立游戏“系”，甚至如理学院般的“游戏学院”或硕、博士课程。 | 人才培育 |
| 1999年 | 成立韩国游戏产业振兴中心（Korea Game Promotion Center） | 壮大游戏软件业 |
| | 专门委员会 | 培训线上游戏人才 |
| 2000年 | 1.游戏综合资源中心/2.鼓励大学设立线上游戏科系 | 培训线上游戏人才 |
| 2002年 | 1.游戏人才认证考试 | 取得证照者可免服兵役 |
| | 2.网络游戏玩家只要参加重要比赛获得名次或研发高品质网络游戏，都可保送大学 | 加速线上游戏产业发展 |

生进入游戏产业。游戏科系学的也不单是游戏，它的课程种类繁多，从游戏创作、设计、程序设计、绘图、音效到管理一应俱全，满足学生和游戏产业的多元需求。

其他的游戏高等学校则包括河南动画高等学校等。

**2-3 政府协助民间设立的机构**

韩国政府除了协助游戏开发业者成立游戏学院，专门培育游戏产业所需的各类人才之外，在民间也有类似的学院组织。如韩国最大的报纸《朝鲜日报》，就与韩国政府情报通信部及劳动部合作，开办游戏人才养成班。该课程主要分成游戏企划、美术与动画设计和程序设计三大类别，依据对象不同，分为青少年、再就业者等不同班别。政府会出资赞助学员的学费，一般青少年或上班族，补助50%，而失业者如果为了再就业而前来学习，则补助60%。

该课程以10个月为一期，学费约在500-550万韩币之间（约合人民币33000元到37000元之间）。韩国政府不但资助学费，也补助失业劳工交通费，并且严格监督学员的出勤状况，例如上课必须刷卡，旷课5次以上立即退学。另外，还特别针对韩国即将举行的游戏人才认证制度，推出相关的"准备考试"课程，性质类似于"征照考试"补习班。

《朝鲜日报》表示，目前该游戏学院的学员约有200人，类似规模的私人游戏学院在韩国约有5家。但是《朝鲜日报》自己还转投资成立了一家游戏公司，这是其它单位所不及的优势。

**2-4 民间自行设立的机构**

在韩国有5家游戏公司拥有自己的大学，其中只有Hanbit Soft（韩光）的大学是国家承认学历的。韩光游戏大学成立于2001年3月，学校与日美等游戏公司合作联合培养游戏人才。所培养的游戏开发人员与国际游戏制作接轨。由于政府对游戏产业的扶持，每家大学每年可以得到6500万韩元的资助（约合人民币45万元左右）。韩国游戏市场专业人才还比较缺乏，所以有很多青年想到与IT或游戏有关的专业大学学习。韩光游戏大学一年的学费约为200万韩元（约合人民币13000元），入学要先参加资格考试，每年的毕业生有450人。

## 六、韩国游戏产业的催化平台——KGDPI

韩国游戏产业目前已经成为支撑韩国经济的主要因素之一，它蓬勃发展的现状并非偶然，除了厂商自身的努力之外，政府给予游戏产业正确的引导与定位，将电玩游戏产业和韩国的国家经济发展紧密结合在一起，推动许多市场培育工作并努力改变社会观念，使得韩国游戏产业能够更为顺利地组成一个运作流畅的体系。

如前所述，韩国政府于1997年开始大力扶持科技含量高而能源消耗低的电玩游戏制作及相关产业，并由文化观光部出面组成半官方机构——韩国游戏产业开发院（KGDPI），向韩国游戏产业提供从资金到技术等多方面综合性的支援；成立游戏投资联盟，韩国政府每年向电玩游戏产业投入的资金多达500亿韩元（约合人民币3.5亿元），并为电玩游戏企业提供长期低息贷款；设立信息化基金和文化产业基金，为游戏产业服务；对指定的风险企业实行各种税制优惠政策。

由于KGDPI在韩国游戏产业中所具有的举足轻重的地位，笔者特别为它做一个完整的介绍。

KGDPI位于Techno Mart大厦中，这座大厦是综合性的商业办公大楼，1-12层为商场，第5-8层则开辟为电脑通讯相关产品的商场。KGDPI占据了这座大楼第30-36层的7个楼层，第32层有韩国游戏产业开发事务局、资讯资料工作室、公用会议室等三个单位。其中韩国游戏产业事务局是由海外事务部门、投资经营部门、政策支持部门、技术咨询支持部门、游戏学术学会、研究所等6个部门所组成，主要针对相关游戏开发公司的孵化与创业进行各种综合性支援性服务。

第33层包括8个主要的工作室，分别为影像编辑工作室、音响编辑工作室、CD开发工作室、动作剪辑工作室、3D扫描工作室、DVD工作室、IDC工作室、开发产品的演示室等，为想要发展游戏的企业提供所需的技术硬件设备。而这些世界级水准的设备，是以免费或极低的价格开放给韩国境内的游戏开发商申请使用。

至于30、31、34、35、36这5个楼层，共规划有50个单位。KGDPI以极低的租金将这些单位租借给小型游戏开发公司，他们可以从事各种游戏产品的开发工作，KGDPI负责提供孵化育成性质的服务。

**1.KGDPI设立的三大主要宗旨**

a.设立经营游戏产业基础机构的韩国游戏产业开发院，支持韩国游戏产业的振兴与发展、技术开发以及游戏产业出口，达到韩国可以主导21世纪的信息时代；致力于韩国游戏产业和信息产业的发展，成为世界游戏市场的主要角色之一。

b.针对21世纪的信息时代，对韩国文化产业进行策划、方案设计、制作专业人才培养、技术研究和开发创新的支援并促进出口，建立综合支援体系，发挥综合商务基地的作用。

c.把韩国游戏产业作为21世纪信息产业的核心项目进行推广，发展成为在国际市场上具有竞争力的主要出口产业。

**2.KGDPI的努力方向**

a.推广出口

在这方面KGDPI的工作主要分为三大领域：一、支持游戏的国外展示及营销。KGDPI希望通过积极参加各项国外展览，利用统一推广的方式与独到的促销手法，促进国际市场的推广，刺激产品的出口成长。举例而言，KGDPI征选韩国游戏厂商参加美国E3、英国ECTS、日本TGS、美国IAAPA（International Association Park & Attractions）等世界知名游戏展会，在这些展会现场设置引人注目的展示环境，有效促销韩国制作的电子游戏。二、支持韩国制作的游戏世界化。此时KGDPI的工作目标为形成国际合作关系网络，支持有效的营销与咨询。其具体的做法包括调查国外游戏市场的最新信息、筹组数据库，并在美国、欧洲、中国、日本等世界4个主要地区进行出口洽谈，举办国外投资洽谈会和海外尖端技术研讨会，与海外大型游戏企业形成代理关系，为相关企业运营面向海外的英文网页、支持韩国国内游戏企业将KGDPI作为自己海外营销和引进投资的接口单位，发行向海外宣传的客户指南手册等。三、支持韩国游戏当地语言版本的制作，并建立通过海外专家来验收当地语言版本成品品质的制度。

b.提供人才

分为三个方面的工作：一、经营游戏培训中心；二、建立e-Learning远程教育系统；三、与大专院校及私人补习教育合作。

c.提供技术

KGDPI希望通过为韩国游戏厂商提供技术支持，达到使

韩国游戏产业成为游戏技术竞争力全球第一的目标，从而在世界游戏市场上独占鳌头。在这方面也分为三大领域：一、建设相关门户网站，成立游戏企业专用的IDC，推动韩国国产游戏测试支持系统的运作并提供游戏资讯；二、成立游戏研究所，研发PC、线上、大型机台、手机等不同平台游戏的核心技术；三、建立共享设备室，降低韩国游戏厂商的开发成本并使他们有机会把最先进的技术应用于自己的游戏。

d.提供经营

这方面的工作分为6个领域：一、倡导游戏投资组合。KGDPI希望通过投资组合的方式，积极向有发展实力的企业进行投资，从而促进优秀游戏的开发。投资组合由创投公司为主的业务员与KGDPI的特殊人员组成，筹措总额达350亿韩元的投资资金，发掘有实力的游戏公司，以投资的方式给予支持。但在此之前，KGDPI都会对该厂商所开发出来的游戏引擎进行全面的分析评估，一旦确信这家厂商制作出来的游戏产品具有潜在的市场价值，KGDPI就会给予3000万至5000万韩元的资金作为该公司的运营费用。待游戏制作完成之后，再追加一部分的投资以确保游戏能顺利地进入市场销售。而韩国政府财政预算中拨给KGDPI的经费，有很大一部分都是投入在规模小、实力不雄厚却拥有新颖技术的游戏公司上面。二、加强商业竞争力的教育。针对游戏开发商，KGDPI会提供商业教育与沟通技巧的训练，举办与游戏开发和市场行销有关的演讲活动等。三、支持游戏开发风险企业进入。四、推荐免服兵役指定企业。五、评价游戏及电脑动画风险企业。六、支持优秀游戏的前期制作。目的在于尽早挖掘新鲜点子、素材和脚本，为他们提供资源，解决开发商初期的困难。

e.提供资讯

KGDPI希望自己可以为游戏产业提供综合性的资讯服务，在这方面分为两大项工作：一、建立经营资讯资料室，设立线上线下的综合资讯系统，为游戏产业提供有关韩国国内以及世界各地游戏开发技术和市场发展趋势的综合性资料。二、发行有关游戏产业的各种报告书，如韩国国内游戏产业发展现状资料以及游戏产业统计数据、分析报告等，发行韩文和英文版的《大韩民国游戏白皮书》，提高了韩国游戏产业的地位。发行游戏产业动向报告书提供给相关厂商使用。承担制作各种机构委托的专题专案报告，并在韩国政府制订游戏产业相关政策法规时，提供适当的建议。

f.建立产业基础建设

KGDPI希望能够建立快乐的游戏世界，造就游戏理想王国的概念，其推动工作规划为两大方向：一、游戏文化推广事业。KGDPI通过全面推广健康的电玩游戏文化，促进游戏产业的大众化，举办世界电子竞技大赛（World Cyber Games，WCG）。这个比赛是最具规模的国际电子竞技比赛，可以比喻为电玩界的奥运会，2003年约有来自于全世界45个国家的450名电玩好手参加比赛。KGDPI还颁发当月优秀游戏及大韩民国电玩游戏大奖等。二、改善法律制度。KGDPI为了韩国游戏产业的长远发展，不断强化完善各种规章制度，扩大指定为免服兵役企业的范围，改善税收制度，完善游戏产业的分类码制度，制定游戏产业中长期发展规划。

## 七、它山之石

### 1.韩国游戏产业政策的总体收获

自从韩国政府把游戏列入文化产业，并积极务实地推动游戏产业发展的相关政策，配合KGDPI精确有效的服务模式，的确对振兴韩国游戏产业产生了很大作用。最明显的就是显著提高了游戏产业的成长率：韩国网络游戏从2000年起每年以36.9%的高成长率领先其他数字内容产业，而网吧和网络游戏也成为网络业的风向标。根据经济合作发展组织的统计报告，在这个组织的会员国中，韩国是使用宽带多媒体人数最多的国家。韩国资讯通信部（MIC）表示，到2002年6月底韩国有2565万人经常上网，约占总人口的58%。经合组织的资料显示超过1/4的韩国民众拥有宽带设施，2001年韩国网吧的数目达到23000家，总收益约110亿美元，在2002年更超过了24000家，网吧成为推进网络游戏产业的最佳渠道。

在网络游戏技术方面的努力也表现出了显著成果。韩国网络游戏的显示技术由传统的2D转变为3D，这一技术的进步对于网络游戏故事表现的张力与吸引力的提升贡献极大。这方面的进展主要归功于IT技术人才的质量、网络游戏产品本身的发展需求以及与世界上最强的线上游戏厂商积极互动。

在2001年12月的无线网络服务调查中，显示在韩国约有超过2400万的移动游戏使用者，在所有移动电话网络增值服务的内容产品中，移动式线上游戏占其中的60%。2002年约有200万（7%）的韩国移动电话用户会玩移动式线上游戏（Mobile Game），2003年这个数字估计已经增加到了600万。

由于移动式线上游戏的市场在未来极具潜力，因此与之相关的技术创新不断涌现，例如彩屏和更好的音效系统等，如此更强化了韩国游戏推向国际市场的竞争力。

### 2.罗马不是一天造成的

韩国游戏产业的发展如果以迈克尔·E·波特（Michael Porter）的钻石理论进行分析，事实上在1980年代就已经开始酝酿，从代理国外游戏开始有了学习模仿的机会，到形成同业分工群聚现象，再存优汰劣加入韩国本土化的创意内容元素，这个故事以及产业形成过程与其他国家并无二致。根据调查发现，最适合发展文化产业的国家人口规模是5000万上下，韩国刚好拥有4800万人口。除此之外，韩国的发展条件远不如日本及欧美国家来得有利，因为韩国在经营游戏产业的经验上远远不足，再加上国际营销渠道缺乏，既无人才又无技术也没有国际市场的规模经济支持，韩国游戏产业一开始也是在惨淡经营中一步一个脚印慢慢发展起来的。

就以NC Soft的领军人物金泽辰先生个人的产业经历来看，金先生从现代集团离开后，即开始自行创业。适逢韩国鼓励国产软件之发展，金先生因为研发韩文的Word Processing Software引起政府的重用，一度成为韩国软件产业英雄，并因此积累了一些创业资金，从此投入IT集成软件的开发，但一开始并没有很好的业绩。直到金先生决定研发线上游戏，并招募了不少游戏界好手加入NC Soft团队，才开创出《天堂》的奇迹。由此可见罗马不是一天造成的，在韩国网络游戏成功的典范中，NC Soft的成功除了本身具有深厚的IT技术研发能力之外，人才的发掘也是相对很重要的因素，而更重要的关键就是完整钻石理论中的政府支持。如果没有韩国政府对游戏产业的政策支持，今天的韩国网络游戏应该还是外国产品的天下。P

## Gamastrua

2004年01月04日



还记得我说过，我只会用惯常的渠道来发售游戏么？我说谎了。事实上，最近我们换了一种方式来发货，并且没有成功，还遇到一大堆麻烦。但我还不准备放弃，因为这实际上是一个进步的过程。你应该问“怎样做才是对的？”而不是问“我们是否做得对？”最近我们常读一本叫做《目标》的管理书籍，和同类书刊一样，这本书中并没有什么假大空的话，这是一本描写惨淡经营的机修店老板如何认识到瓶颈所在并及时处理的小说。当然，书中如何优化瓶颈问题的观点吸引了我们。为了迈过瓶颈，通常他们这么做：确保信息的反馈，确保信息反馈不致溢出，尽量扩大瓶颈。你可将游戏开发看作是那个机修店，我们有很多资源：模型、材质、组件、特效，而这些都要整合起来进入下一阶段，接受测试。在整个过程中，问题自然无法避免。因此你要学习书中的建议，学会如何面对它们。第一个问题，比如说，就是：你该如何辨识瓶颈的所在？

## GameSpy

2004年01月04日



一年终于过去了。假如你像我一样住在这样一个地方，那么我们终于能走出门外而不用担心被流弹击中。2003年值得回顾的游戏新闻有很多，当然我之所以如此怀念这一年无非是因为它滑稽可笑。1月份出现了《生与死沙滩排球》，这款游戏里的姑娘们胸脯如此之大，以至于你要用宽荧幕监视器来玩才行。这也是ESRB唯一一款成人级游戏，也就是说它不适合那些还没有度过青春期的玩家；但是话又说回来，假如你对这样的游戏感兴趣，那么说明你显然还没有度过青春期。3月份《光晕2》要延期的消息吓坏了一大票玩家。4月份有人利用《热带岛国》的引擎制作了《热带岛国2——海盗大亨》，这可是一款非常不错的游戏。5月份举办了E3，公布了《合金装备》新作的消息，展示了让人惊异的《半条命2》，虽然在10月被证明是个骗局。6月的时候Valve和微软不停地争论要不要在XBOX上推出《半条命2》。7月大家都在忙着打官司，而8月出了《魂之利刃2》，所以我就没在意。在源代码泄露后人人都在作承诺。GameSpy与IGN在12月合并，而卢卡斯公布的新作《星球大战——前线》旨在同时表现《星球大战》和《战地1942》的感觉。多么丰足的一年！

## Gamespot

2004年01月04日



被我们称之为黑岛的开发商不复存在了，关于工作室关闭的消息得到了最终证实。你可以说这早有征兆，发行商Interplay最近几年里不但和合作伙伴维望迪关系紧张，还遭遇财务问题。但这些都不能抵消黑岛不再的事实。想想它，想想创造它的那些人，想想究竟谁该为历史上最伟大和最有影响力的角色扮演游戏制作小组的死亡负责任。黑岛始于Interplay，最初是它的RPG部门，其成员一度协助开发了《异尘余生》，1997年杰出的废土角色扮演游戏。它的杰出地位毋庸置疑，但同时我还认为，这是一款被误读了的游戏。因为开放式结局，它受到了满溢的赞誉。你可用S.P.E.C.I.A.L.系统创造出形形色色的人物：枪法精准的狙击手、重武器专家、魅力超凡的外交家、身手敏捷的小偷、经验老到的野外生存专家等。你还能在虚构的美国漫游，尽管它们和实际上的美国同时有着相似之处和迥异的不同。但《异尘余生》其实是款很紧凑的游戏，它不会让你和一拨又一拨怪物进行毫无意义的战斗，或者让你一趟又一趟进行毫无意义的跑腿。当你结束游戏——因为在玩得无聊之前是能结束游戏的——的时候，你不会想以另一个角色去再玩一遍。这就是它的绝妙之处。

## IGN

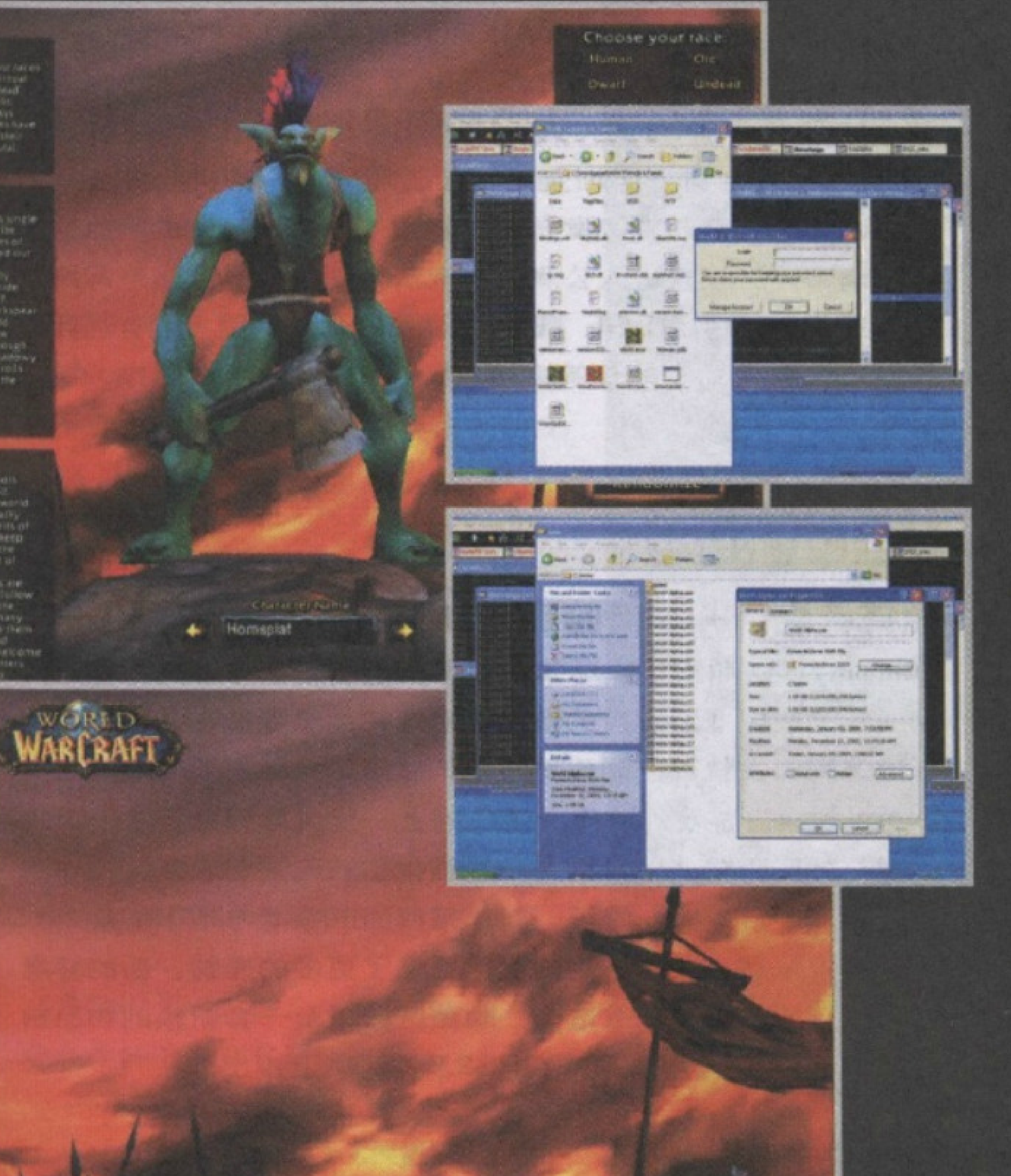
2004年01月05日



那些在《魔兽争霸III——冰封王座》里对兽人战役有所期待的玩家，一定会在游戏最后发现事情演变成了“待续”的局面时懊恼不已。人们一直在等故事的第2幕和第3幕，等了将近6个月。尽管兽人战役部分有些脱离传统即时战略的要素，没有什么建造、聚集部队和大规模进攻，但它自有可取之处。角色扮演的元素让英雄的地位更为突出。很明显，喜欢兽人的玩家会因此更加难以忍受游戏的戛然而止，尤其是故事没有发展到Arthas对Illidan的戏剧性局面。《魔兽争霸III》的关卡设计师蒂姆·坎贝尔就此接受了我们的采访。他说，没有人愿意看到缺少了兽人主线的故事情节。因此在游戏发售以后的那些日子里，暴雪一直在试图弥补由待续带来的遗憾。在此，他会向我们简单介绍当初为什么会作出这样的决定，并告诉我们在即将设计完成的任务扩展包里，会有些什么和原作不一样的元素。

# 《魔兽世界》Alpha版本泄露，暴雪维望迪哗然大乱

■本刊记者 古留根尼·我我神




2004年1月5日，网上突然流传出《魔兽世界》泄露版的消息。国内的一家知名《魔兽世界》非官方玩家站点甚至放出了该泄露版的下载地址，以及自己破解的一些文件。通过采访《魔兽世界》中国官方玩家站点艾泽拉斯国家地理站长，记者了解到，1月4日，黑客站点Skull声称在3周前已获取《魔兽世界》的Alpha版本，并在黑客界进行大规模的传播。由于源代码并没有泄露，因此架设服务器尚不可能。但是Skull同时还宣称他们正在朝这方面努力。据记者了解，Skull是一个世界知名的黑客站点，和暴雪相关的很多游戏由他们破解发布过。此外，目前网上正在试图将该版本进一步破解，以形成能够进入游戏、可以在单机上运行的版本。

此后，记者拨通了第九城市公关经理朱浩的电话。据他的看法，此事一定会对暴雪的Beta测试有所影响。但由于泄露的只是客户端，无法通过这个版本进入游戏，因此前景应该还是比较乐观的。由于目前暴雪还没有正式公布在中国大陆由哪家代理公司运营该游戏，因此对国内可能代理《魔兽世界》的公司而言，此事影响并没有看上去那么大。

在采访的同时记者还了解到，暴雪公共关系总监Gil Shif已经朝所有官方玩家站点发送邮件，要求不得公布和宣传任何有关本次Alpha版本泄漏的消息。而包括暴雪员工和他们的家庭成员以及朋友在内参加Alpha测试的约1000人，都有可能因此取消测试资格，这也可能直接导致Beta测试的再次延期。记者在拨打维望迪在新加坡对亚太地区公共关系总监Kim Watt的电话时，接通的也只是答录机而已。欲了解事情的进一步发展，请关注《大众软件》的后续报道。P

## 国内新闻

### 北京华义参与ChinaJoy展会

据悉，北京华义将在参加中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会的同时推出新款3D网络游戏《铁血三国志》。展会期间，游戏人物设计师郑问出席签名三国画册。华义还在现场设立抽奖活动，在展会期间每日设立300名中奖者，赠送双头恶狼卡、蛮牛卡、龙析卡等各种宠物卡；全民就职包、全副武装包等产品包，以及石器包月卡、超级来吉卡等点卡。

### 《无冬之夜——幽城魔影》推出

由BioWare自己开发的《无冬之夜》官方资料片《幽城魔影》，继《古城阴影》之后推出，无论是在内容还是在游戏性上，都为该系列打了一剂强心针。新的资料片拥有超过20级的传奇人物模版，允许角色最高升到40级，并且添加了6种进阶职业。为《地牢围攻》、《上古卷轴III》担纲配乐的著名游戏配乐大师杰勒米·索尔负责资料片的作曲部分。目前，阳光娱动正在加快《古城阴影》的汉化速度，并计划在2004年初就推出《幽城魔影》。

### 金山2004武侠旋风发展计划



2003年12月23日，金山公司宣布正式启动“金山2004武侠旋风发展计划”，这个发展计划主要是指金山在2004年仍以武侠原创网络游戏为主线，以强大阵容和投入展开以普及、回馈、试玩为三个层次的游戏文化推广活动。借圣诞、元旦、春节之际，金山推出“大亚东海杯”剑侠情缘网络版光盘千城百万普及活动、第二届“华山论剑之宝马争霸赛”和“剑侠情缘游戏圣诞夜新手试玩活动”。据悉，有近一百万玩家可免费获得剑侠情缘网络版新手光盘并免费试玩。





# 国产单机游戏 孤独的守望者


傻龙工作室负责人蒋盛。

## 傻龙工作室印象

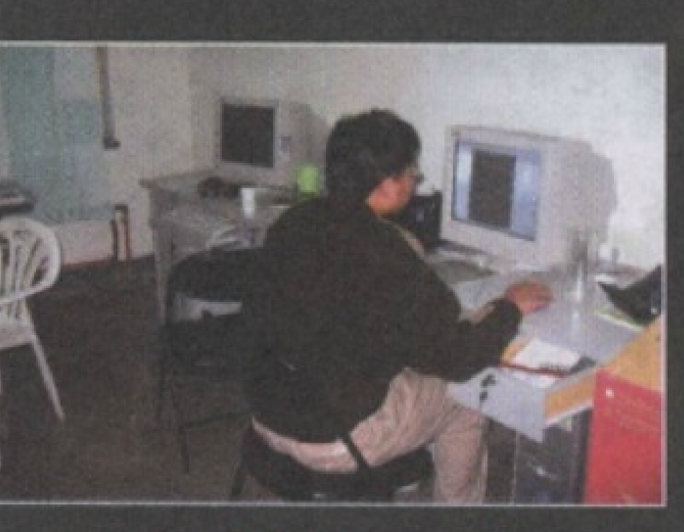
■本刊记者 北四环组

有这样一群人，他们自筹资金，做着心目中的国产3D单机游戏。他们与当年的像素软件一样，选择了京郊小区内普通居民楼作为办公地点。吃住、起居、工作，还夹杂着他们对于国产游戏的复杂情感和理想，日复一日往来于这样两套租用的房间内。在一个冬日的中午，本刊记者走进了这家名为“傻龙工作室”的国产游戏制作小组。“据说现在在中国做单机游戏和CG动画的人都很傻，干点什么别的不好偏干这一行，辛苦又不赚钱。但这是我们的理想，我们干得很开心，所以我们都是一群傻子。这也是傻龙工作室名称的由来。”负责人蒋盛对本刊记者说。

2000年，籍贯江苏的蒋盛来到北京，2002年在北京软星公司有过9个月的短暂工作经历后，拿出了个人的全部积蓄，成立了傻龙工作室，并决定开发一款3D单机游戏。这个由10余人组成的工作室已在京北郊默默开发技术难度很高的3D单机RPG《越空狂龙传》（暂命名）近两年之久。按照蒋盛的设想，这款从引擎到图形底层完全自主研发的游戏可达到FF7的画面水准，游戏预计在2004年暑期制作完成。游戏以未来为背景，讲述了一个野心家为了实现将人类种族“优化”的抱负，不惜吸取当年远古时代神用来封印时空隧道的封印之力，用来研制杀人机器和怪兽，展开灭绝人类的X计划。一群战士因为各种不同原因走到了一起，拿起机关枪和古代的神、魔、妖、怪展开了一场大战，从而捍卫世界和平的故事。

记者看到，在这套普通的两居室的房间中，除了10余台电脑外，桌面上还堆满了各种技术书籍、美术资料以及录音制作设备。简陋的工作环境中，开发人员默默地劳碌着。

在即将离开“傻龙工作室”时，本刊记者问“在网络游戏如此盛行的今天，你们为什么要选择做3D单机游戏？”蒋盛回答：“这也是我们的理想吧。市场的因素我们考虑得不多，也不太懂得去宣传我们自己。由于没有外部资金支持，我们这些人的薪酬和开销都很低，完全是靠着理想来做游戏，预计这笔钱可支撑到游戏上市，我们只是希望在30岁前有勇气去拼一次，做一款好的游戏，给自己的青春留个纪念。” P


简陋的办公环境阻止不了制作国产游戏的热情。

### 浩方对战平台准备要钱

2004年1月1日，浩方对战平台正式推出VIP会员服务。成为VIP会员的玩家可以获得浩方赠送的“浩币”，享受平台的专有服务。VIP会员还可以和著名选手对话、自选形象、开设自己的游戏房间、优先进入浩方游戏房间、获得独特标记，并拥有投诉、在线帮助等服务支持。现阶段有九种方式可以直接成为VIP会员：短信包月获得、网上银行支付、邮局汇款、网吧购买、卡到付款、客服中心、各地销售代理、互联星空、云网购卡中心。详情请参阅CGA帐务中心vip.cga.com.cn。

### 宝德荣耀携手出击 大清帝国浮出水面

2003年12月24日，深圳宝德科技公司、厦门荣耀软件公司在钓鱼台国宾馆召开新闻发布会，宣布双方合作运营的网络游戏《大清帝国》正式进入公测。《大清帝国》是一款国产网络游戏，采用了3D引擎EGE（Even Game Engine），具有佣兵、婚姻、自创武功、短信等多项系统。

## 国外新闻

### 《博德之门——黑暗联盟 II》出世

Interplay娱乐和维望迪环球游戏不久前刚刚公布了《博德之门——黑暗联盟 II》压盘的消息。游戏将由维望迪在北美以及亚太地区同时发售。以制作龙与地下城规则角色扮演游戏出名的Interplay操刀游戏的制作。该作的上一代《博德之门——黑暗联盟》就因为成功地将纸上游戏结构引入无法实现复杂操作的电视游戏平台而大受好评。新作采用第三版龙与地下城规则，舞台背景依然为被遗忘的国度，新增了更多的怪物、新的环境效果，五种自定义玩家造型，隐藏区域以及一套新颖的物品制造系统。游戏约有80关，在PS2及XBOX上推出。

### 自产未能自销

以1 800万美元投入开发，制作了与《无尽的任务》齐名的网络游戏《阿瑟隆的召唤》而闻名的制作商涡轮娱乐日前发表声明，坦承之前对其新作《龙与地下城网络版》有认识错误。原先预计由公司自行发行的游戏，现在因为种种原因不得不交由龙与地下城授权交互产品最大的独立发行商雅达利发行。

### 手机无所不能

卡普空在日本推出了《生化危机》系列的最新一作，只不过这次的平台又有所不同：是在Vodafone手机上。玩家依然扮演S.T.A.R.S部队的吉尔，再次面对《生化危机》系列中的那些著名怪物：僵尸、猎手、复仇者。传统的游戏模式依然被保留，包括药草的使用，分支情节的选择等等。最重要的是，游戏将以3D画面表现。本作的故事将注重于任务，因此将会有100个关卡，各任务均有不同，如救援、收集药草以及用一颗子弹狙杀特定敌人等。

## 一句话新闻

■根据泄露到“电脑与电子游戏”网站的消息，谣传PlayStation 3的震动手柄将以无线的形式出现，并且在右手位只有一个扳机

键。消息并没有提及手柄是否会重新设计，也没有说明新主机是否还会安置4个手柄位。

■索尼日前在《无尽的任务Ⅱ》官方网站上放出了Flash形式的职业树，玩家必须通过解谜的形式才能了解到职业的构成。

■美国佛罗里达州34名立法官员目前联名向7家主要零售商投诉，抗议《侠盗猎车手——罪恶都市》中涉及到歧视海地人的部分。

■《卡米洛黑暗时代》的开发商Mythic娱乐打算控告微软，因为后者新推出的网络游戏Mythica在名称上侵犯了他们的商标权。

## 声音

“我们将推出一种新产品，很可能是GameCube和Game Boy之外，公司的又一顶梁柱。”

——任天堂社长岩田聪在透露公司近况时，暗示会在2004年中期推出新的拳头产品。

“离Take-Two远些，越远越好，这样对你和你的荷包都有好处。”

——《纽约邮报》抨击Take-Two游戏Manhunt以及《侠盗猎车手》。

“正如我们对《半条命2》延期的看法一样：假如它没准备好，那就是没准备好。”

——IGN对《魔兽世界》Beta版测试延期到2004年初发表评论。

## 数字

**29**：来自美国娱乐软件协会(Entertainment Software Association)的调查，目前游戏玩家的平均年龄为29岁。50岁以上的消费群已占玩家总数的17%。

**200000**：《洛杉矶时报》分析，诺基亚N-Gage目前在世界范围内销量估计已达到200000台，这个数字和公司目标400000台还有一段距离。

# 方正育乐南师大游戏培训班首期学员毕业

■本刊记者 鸦嘴兽（南京报道）




2003年12月27日下午14点，南京师范大学国际会议厅里显得十分热闹，方正育乐南师大游戏培训班毕业生推介会正在这里举行。这个备受业界和广大游戏爱好者关注的培训班的第一期学员毕业。在将近3个小时的推介会上，大约30名毕业生相继展示了自己在为期9个月1080个学时的学习之后制作的各种作品。南京师范大学美术学院院长范杨、党委书记朱文秀、副院长朱学波以及方正育乐公司总经理陆为民会同来自北京像素软件、福州天晴数码等公司的代表一起观看了作品演示。

据了解，来自福州的天晴数码公司成了这次毕业生推介会的最大赢家。该公司对大约15名左右的毕业学员产生了浓厚兴趣，占毕业生总数的一半。虽然双方还需要进一步洽谈，但据天晴数码公司负责这次人员招聘的程先生透露，最后他大约会为公司带回10人以上，他对这个结果表示相当满意。

天晴数码在卖掉17173网站之后手中现金十分宽裕，有消息说该公司还吸收了来自外部的融资，因此目前实力非常雄厚。据程先生说，公司目前正在开发的网络游戏有三四款，员工总数近百人，而2004年打算开发10款网络游戏，同时公司正在谋求上市。因此天晴数码表现出对于人才的急迫需求。

据记者分析，天晴数码由于地处福建，当地适用的电脑方面的专门人才资源相对比较匮乏，因此这个培训班所培养出来的人员正好满足了他们的当务之急。程先生也表示，虽然这些毕业生还没有达到马上就能上岗工作的程度，但公司相信经过一段时间的培训，他们能很容易地融入公司的日常工作流程。

而来自北京的像素软件总经理刘坤就没有那么乐观了。他表示，这些毕业生的技术水平相对于公司的要求来说还有不小差距，但他们对于薪金的要求却普遍比较高，因此这次像素软件恐怕不会录用太多的学员。“不过这些学员里面有两三个人的水平还是很不错的，我们回去以后会积极与他们联系。”刘坤一边小心翼翼地把记录着让他中意的学员资料的小纸片塞进兜里一边说。

方正育乐公司副总经理刘晔面对“18 000元的学费是否有些过高”的问题表示：这个培训班的课程安排非常紧凑，总学时达到了1080个，平均收费标准为16.7元/学时，相比起来并不算高。在记者的采访中，学员们普遍表示对于课程安排和教师水平都比较满意，至于学费，他们也认为是物有所值，而且这些学员对于未来普遍感觉很有信心。

然而以专业媒体的角度来观察，记者认为学员们所拿出来的作品只能算是差强人意，很多人都只拿出了一个半成品，与真正的游戏还有很远的距离。特别是这个培训班并没有入学资格考试，只要交了学费就可以参加，这样必然导致初期学员水准参差不齐，给课程安排带来很大困难。对于一个什么都不懂的人来说，9个月恐怕只够让他具备初级水平而已。另外，记者认为现场的授课环境有待改善，教室里显得比较脏乱，学员们的组织程度也不是很高，显得比较散。

不过，不管怎样，我们的游戏专业培训这一步终于算是迈出来了，从此无数梦想着有朝一日能制作出属于自己的游戏的人们有了相对比较正规的努力途径，而急速成长的产业也对游戏培训提出了越来越高的要求。作为曾经培养出徐悲鸿和张大千等大师的南京师范大学美术学院，院长范杨表示学院除了自己开设专门的电脑动画科系，为社会培养所需人才之外，还会坚持与社会力量合作办学的方针，取长补短，互相促进。

目前，方正育乐南师大游戏培训班二期招生已开始，我们希望他们在未来能取得更大成绩，也祝愿一期毕业生们都能在这个行业里找到合适的位置。

# “天晴杯”中国游戏制作精英大赛在京启动

■本刊记者 生铁



天晴数码CEO刘路远在新闻发布会上讲话。

由天晴数码公司主办、《大众软件》等单位协办的“天晴杯”中国游戏制作精英大赛新闻发布会1月6日在京举行。举办这次大赛的初衷是针对目前国内游戏自主开发能力相对薄弱、开发人员在质量和数量上都无法跟上游戏产业飞速发展的现状，从而依靠比赛的形式推动行业的成熟。

天晴数码CEO刘路远在采访中对记者说：这次举办的比赛，仅仅是想要起到抛砖引玉的作用，因为要想真正促进游戏开发者群体的发展，不是靠一次比赛、一次活动就能达到目的的。这次比赛就是要向全社会展示这个行业，为选拔新秀、为游戏业输送、推荐人才制造一个良好的氛围。

天晴数码为本次比赛投入了数百万元的费用，其中奖金总额就高达120万。比赛设置了原画（总奖金20万元）、2D美术（总奖金20万元）、3D美术（总奖金25万元）、策划（总奖金25万元）、程序（总奖金30万元）等5个奖项，其中每个大奖项又分为若干项比赛细目，每项都将产生出1、2、3等奖及入围奖，这些奖项基本涵盖了游戏制作的所有工序。包括《大众软件》在内的业内资深企业及媒体从业者组成了专业的比赛评委会，将对参选作品进行严格公正的评选。

这次比赛活动无疑将为天晴数码公司带来不错的行业效应，并为其专注于网络游戏开发制作的长期战略目标而培养后备力量。

本刊将对本次比赛中的获奖作品做出陆续报道。

比赛详情参见比赛官方网站：http://2004.91.com。P

## 图片新闻 神游机露面中国

目前神游机在上海、广州已经发售，本刊第一时间获得实体样机，进行图解介绍，以飨广大读者。产品包装包括神游机主机、视频音频线、稳压电源及附赠游戏一份。主机采用手柄一体化设计，可直接接驳电视。神游机只支持NTSC制式。

摇杆

电源键与START键

220V稳压电源

十字键

L键和Z键

R键

B键

C键

A键

神游票

插卡处（背面）

说明书

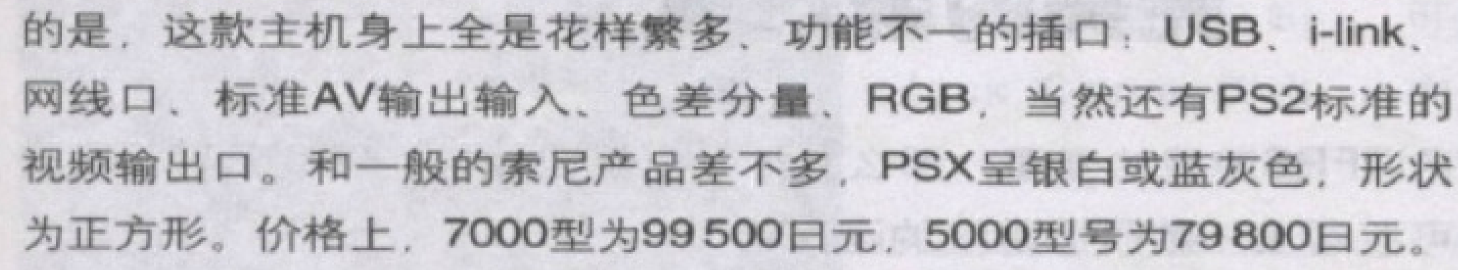
音频/视频线

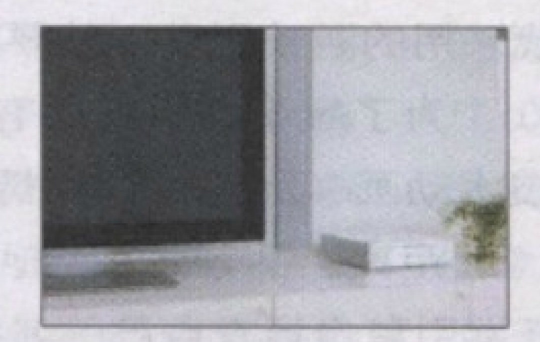
# 世界永不停转

■本刊记者 古留根尾·我我神

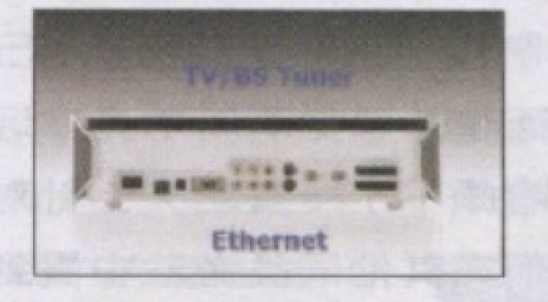
最近PC游戏界波澜不惊，然而电视游戏界倒是有些有趣的消息。PS2登陆中国这一消息让人们觉得前途无比光明，游戏产业终于有了值得盼望的理由。可是事情的发展是如此的戏剧化，以至于当我们知道PS2在中国一度发售延期的事实时，不禁要怀疑自己是否身陷一个电视连续剧式的骗局中。对此，国外网站也有相关的报道。和国内众说纷纭所不同的是，国外认为是中国的盗版状况依然不容乐观所致。不管怎样，对国内的玩家来说，PS2的退却就是全部；但对索尼而言，这只是他们需要操心的诸多问题中的一个罢了。

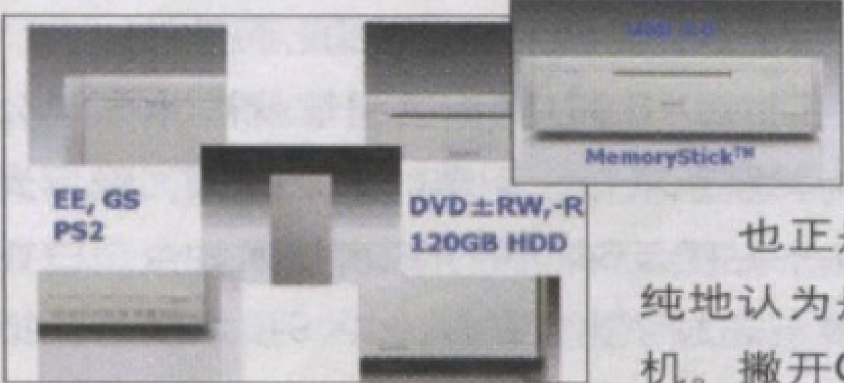
假如你在2003年的E3大展上一度为PSX的消息合不拢嘴，那么现在我不知道你该用什么表情来面对这个消息。定名为PSX 7000/5000型的最新主机，集成了硬盘录像机、游戏机、DVD播放器、音响、DVD刻录机等各种索尼可以想得到的家用设备。它拥有USB 2.0接口，可接驳DC和DV，附带能处理影像和照片的软件。硬盘随着型号不同分250GB和160GB两款。最为突出的是，这款主机身上全是花样繁多、功能不一的插口：USB、i-link、网线口、标准AV输出输入、色差分量、RGB，当然还有PS2标准的视频输出口。和一般的索尼产品差不多，PSX呈银白或蓝灰色，形状为正方形。价格上，7000型为99 500日元，5000型号为79 800日元。综合以上所有因素，人们给它一个简单直接的评价：接近10万日元的家电。





一点也不错。16位机时代的我们还曾经幻想着在这个数字上不断地乘以2，最后会到达一个怎样的华丽境地。然而随着64甚至128位机的推出，没有人对数字再感兴趣。技术的高端一次次将玩家的神经末梢刺激，最后直至麻木。为了促进消费，公司一再地出各种噱头。自从PS有兼容能力以来，家用主机具备的旁支功能就越来越多。GBA就是其中一个最为极端的例子，除了看电子书、观看电影视频、拍摄照片之外，甚至还能打电话。虽然和游戏功能相比，很少会有人专门用主机去干这些事情。但你是否去用其实并不重要，它拥有这样的功能，本身就是一种技术上压倒性的炫耀。




也正是这个原因，掌机不再被单纯地认为是休闲时才能玩的小品游戏机。撇开GBA上那些耗时费力的大作不谈，单PS时代各大公司就开始的一系列掌机和VM开发，就说明了这个市场的诱惑力。野心勃勃的索尼自然也不例外，PSP发售时间的最终公布，让人们对它的注意力又达成了继E3发布消息后的一个高潮。据说这款将在2004年11月发售的掌上游戏机，同样拥有许多叫人不知如何是好的功能：音乐播放、记忆棒兼容、视频播放，甚至是GPRS无线上网。很多人把它和PSX的关系，以PSOne和PS的关系作比，然而官方的看法却是：PSP将不会直接兼容PSOne和PS2，让一款已具备很多流行功能的主机，去向下甚至平行兼容，只能给技术凭添负担。

目前而言，PSP首次亮相的时间还没有正式确定，索尼只是希望能在2004年11月准时发售，而已有不少第三方厂商对此表示浓厚的兴趣了。与其形成鲜明对比的是，已出现在我们面前的神游机，虽然已进入了中国市场，但却怪异地只在上海和广州能买到，出现在北京的更多是通过非法途径进入的水货。而游戏加油站的形式虽然新颖，但在没有形成态势之前，这台形式特异的主机还要冷清上一阵子。因此，假如你发现国外游戏市场蓬勃旺盛，而我们好像处于另一个世界一般依然形容惨淡，那么，你是对的。世界不会因为一个市场的不成气候而停转——哪怕这是个非常非常大的市场也一样。

## 全美电脑游戏销售排行

2003年11月30日到12月6日

| 名次 | 游戏名称 | 发行商 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 1 | 模拟人生——魔法大师 | EA | 31美元 |
| 2 | 使命的召唤 | Activision | 37美元 |
| 3 | 模拟人生豪华版 | EA | 38美元 |
| 4 | 动物园大亨——完整收藏版 | 微软 | 29美元 |
| 5 | 飞行模拟2004——飞行世纪 | 微软 | 48美元 |
| 6 | 神话时代 | 微软 | 34美元 |
| 7 | 芭比马术冒险 | 维望迪 | 29美元 |
| 8 | 模拟人生——超级明星 | EA | 28美元 |
| 9 | 神秘岛网络版 | 育碧 | 49美元 |
| 10 | 海底总动员 | THQ | 19美元 |

**记者点评：** 显然EA给《模拟人生》系列的资料片都起错了名字。“赚大钱”才是正确的副标题。Maxis大受欢迎的该系列，已经在电脑游戏销售排行第一名的位置上盘踞了五个星期之久，以至于人们都懒得怀疑这个现象是否正常，而直接跳过它去看接下来的顺位名次了。《使命的召唤》被许多人认为是欧美玩家见识短浅的表现，平心而论这款作品并没有做出什么了不得的创新，它只是在各方面做到了协调而已。《芭比马术冒险》和《海底总动员》的出现让我们确信了西方消费群的品味所在。反而诸如像《光晕》、《星球大战——旧共和国的武士》这样的作品都从榜上消失了，这就是大作之间的拼杀：鲜血淋漓，叫人看得痛快舒畅。

■类型：第一人称射击 ■制作：Crytek ■发行：Ubi Soft
■上市日期：2004年3月 ■期待度：★★★★



# Far Cry 远距离

■游侠创作室 Ayi

当我们经历过《虚幻Ⅱ》与DoomⅢ的视觉梦魇之后，发觉"华丽"已逐渐成为FPS游戏的代名词。其实FPS游戏最重要的还是强调出色的对战性和完美的游戏画面。但从某种意义上来说，对于FPS游戏的画面似乎要求会更高一些，像在2003年E3大展中受到广泛关注的《远距离》，就是一款具有出色图像效果的FPS游戏。





图1、图2：和《虚幻Ⅱ》的画面对比。

## 完美的游戏画面

既然如此强调FPS游戏的画面，那么其开发引擎自然备受玩家瞩目，而且从引擎本身也可以看出一款FPS游戏的画面潜力。

提起游戏采用的游戏引擎，就要回到2001年4月，当时NVIDIA的GeForce3显卡公布于众，为了展示显卡所拥有的新技术，特意请一家名为Crytek工作室的公司制作技术动画，而这件事的衍生产品就是今天我们所看到的这款第一人称射击游戏《远距离》的开发引擎。

游戏的开发引擎也拥有自己的名字——"X岛"，似乎从引擎的名字中我们就能发现该制作小组对于茂密丛林、晴朗天空及热带岛屿的偏爱。

游戏画面整体感觉清新明亮，远近物体层次分明，游戏对大场景的展现可以看出制作者颇下了一番功夫，针对远景的物体处理尤为细致，看起来极为逼真。这与我们在其他同类游戏中看到远处风景和物体大多采取雾化处理的做法恰恰相反，在游戏中我们能直接清晰地看到数千米以内的物体，从而使玩家在较远距离内对敌人进行狙击成为可能。因为在远处展现的不再是静态的位图，而是根据游戏情节发展的动态更新画面，这对于一款对战游戏来说尤其重要，也许整个FPS的游戏性也将因此而改变。

早在DirectX 8.0时期，该引擎就被NVIDIA公司选择为其展示项目，引擎的顶点光源、像素光源、多边形贴图及64位高阶语言技术如今也已在一定程度上超越了当前的DirectX 9技术规范。把《远距离》和大名鼎鼎的《虚幻Ⅱ》画面做对比（见图1、2），从中不难看出两者的画面渲染色彩都十分丰富，游戏空间立体大气，无论是人物模型的刻画，还是远近风景的描绘都无可挑剔，



图3、图4：和DoomⅢ的画面对比。

十分精美。如果两者一定要分出高下，那就要玩家在两款游戏中全面体会一下才能得出最后结论。

我们再把画面与Doom Ⅲ比较一下，Far Cry的开发引擎还支持一种被称为“Polybump”的画面特效，即可以在物体多边形数不是很多的情况下进行特殊渲染，使其给人一种十分逼真的感觉。据称Doom Ⅲ的开发中也应用了类似的技术，所以我们也许能从两者的画面对比中看出一些端倪（图3、4）。

游戏展现的是比传统凹凸贴图更具有立体感的物理效果，而且并不会消耗太多的硬件机能。例如游戏取消“动作捕捉”处理，采取针对人类身上的骨骼关节进行运算，并模拟各种攻击、撞击、倒地的姿势，套用格斗游戏中表现的动作形式，呈现出人物受到外界攻击时的形态姿势。虽然不能取代“动作捕捉”，但却能减少需要捕捉的动作，从而降低技能需求和开发成本。

实践是检验真理的唯一标准，经过我们的画面比较，再结合你的亲身体验，相信你对于《远距离》的画面已经有了属于自己的判断。

## 真实的战斗体验



游戏背景让人联想到《代号13》的故事，两者似乎有些类似：玩家扮演的角色是一名叫Jack Carver的水手，但有一天他醒来时却发现自己已被囚禁起来，而且双手被捆绑着。当他挣脱绳索后，发现身旁只有把枪，接下来会发生什么事情呢？在你眼前的是一个美丽的小岛，但所有人却突然成为你的敌人，现在只有你才能去调查整个事件到底隐藏着什么样的阴谋，当然更重要的是如何让自己能在这个小岛上生存下来。

游戏除了精美的画面外，另外一个亮点就是游戏呈现给玩家的真实的战斗体验。我们惊奇地发现游戏中的武器被所谓的“距离”因素所制约，也就是说，你的武器如果攻击距离为800米，那么1000米外的目标就很难被击中。这种空间把握感给予玩家十分真实的感受，想必也是上文中所提到的“可以清晰看到数千米以内物体”的一种体现。

游戏实现了极其逼真的物理运算效果，让战斗变得更加真实。游戏引擎对于物体的预设重量、材质、地形坡度等参数都会进行细致运算，战斗时对于杀伤力的判定也完全遵循真实性的原则，并且还会考虑到一系列受力面积、方向、力道等碰撞运算。游戏里的敌人对于方位、地形和人物之间都有很好的位置感——当你向他们射击后，他们能即时判断出你所在的方位，并且开始积极组织反击，即使你消失在敌人的视野之内，他们还是能根据你的脚步声进行追踪。

在逼真画面的辅助下，我们可以发现游戏对细节的严谨处理，所有物品均有不同的光线、角度、投影变化，而敌人也会对这些微妙的变化作出自己的判断，并做出相应动作。例如玩家藏在阴影中或某些角落里对敌人发动进攻，那么效果就要比你进行近距离强攻好得多。

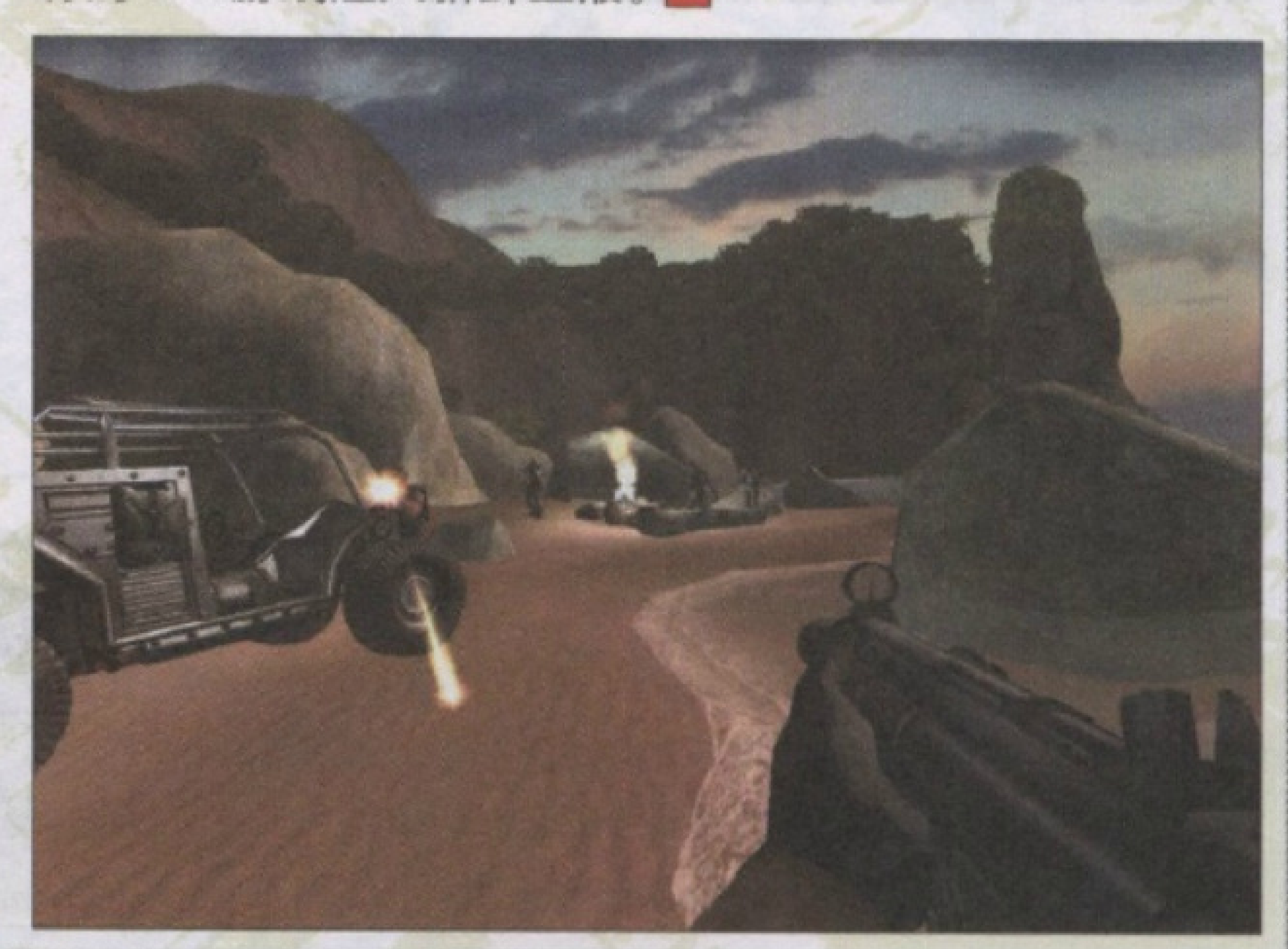
这一切无不展现出游戏真实性的特点，自然敌人的智能相对于同类型作品也有了很大程度的提高。敌人拥有各种战斗策略，特别是在不同的游戏场景中，如果敌人从事着不同的“职业”，那么也将会对于你的出现作出不同的反应。你面对的更像是一个个真实的人，而不是一群简单的“程序”。他们会组织进攻，迷惑你的视线，并且在危机时刻寻求支援。

游戏中玩家不会局限于一个小岛，你将会到不同的小岛进行战斗，你也将经历不一样的美丽海岛风光。值得一提的是，游戏中几乎所有的车辆都可驾驶，但根据公布的情况，至于能有多少种车辆可被玩家使用，目前还不是很清楚，不过相信我们的海岛之旅绝对不容错过。最后强调一下，《远距离》中声音的表现也很出色，为了更好地营造出真实的战斗效果，以及让玩家准确体会FPS游戏的方位感，杜比5.1声道支持是本作的最佳选择。

## 期待

育碧公司在2003年11月5日突然宣布《远距离》将推迟发售，因为这款FPS游戏又有强援加入——育碧公司请来游戏界顶级设计师Chris Auty加盟开发。这位Chris Auty可是来头不小，国内玩家所熟悉的《半条命》、《007——夜火》及《反恐精英——零点行动》他都参与了开发，并且深受广大CS玩家喜爱的比赛地图“Inferno”和“Aztec”也都是由他设计的。还有一位名叫Richard Tsao的天才设计师也加盟了制作小组，他的专长是多人任务制作，曾担任《阿瑟龙的召唤 Ⅱ》、《地牢围攻》、《机甲争霸战Ⅳ》等游戏的制片人。

在游戏制作的最后阶段，这些设计师的突然加盟其意义不言自明，相信对于游戏性和对战的平衡性也将会有新的升华。在如此精美的游戏画面之下，引入梦幻般的天才设计师的思想，我们热切期待这款游戏在推出时也能为现有的FPS游戏注入新鲜血液。P





■类型：角色扮演 ■制作：上海软星 ■发行：寰宇之星
■上市日期：2004年暑期 ■期待度：★★★★

# 《仙剑奇侠传三外传》之剧情篇

■北京 百合之守护

爱，有多少爱能够跨越种族、时间、生死？而为了让爱可以获得片刻的永恒，又有什么事情不能做？

恨，当仇恨的种子开花，究竟要用多少鲜血才能抚平心头的伤痕？



一段刻骨铭心的情缘，一个由爱引发的事件，一位被去除了妖性的妖和爱上他的女孩，残酷的宿命不仅剥夺了他们的幸福，还支配着他们的后代……爱恨交织的背后，游离着太多的黑暗和彷徨，主角所能依赖的，只有黑幕后几缕阳光般的感情……

在国内玩家中，没有听过《异域镇魂曲》的人有，没有玩过《勇者斗恶龙》的玩家也为数不少，但没有听过《仙剑奇侠传》的则屈指可数。《仙剑奇侠传》创造了华人角色扮演游戏的巅峰，2003年发行的《仙剑奇侠传三》再度使玩家们为之沸腾。而《仙剑奇侠传》系列的下一款产品《仙剑奇侠传三外传》正在紧张开发中，现在让我们看看“外传”到底与“正传”有何不同。

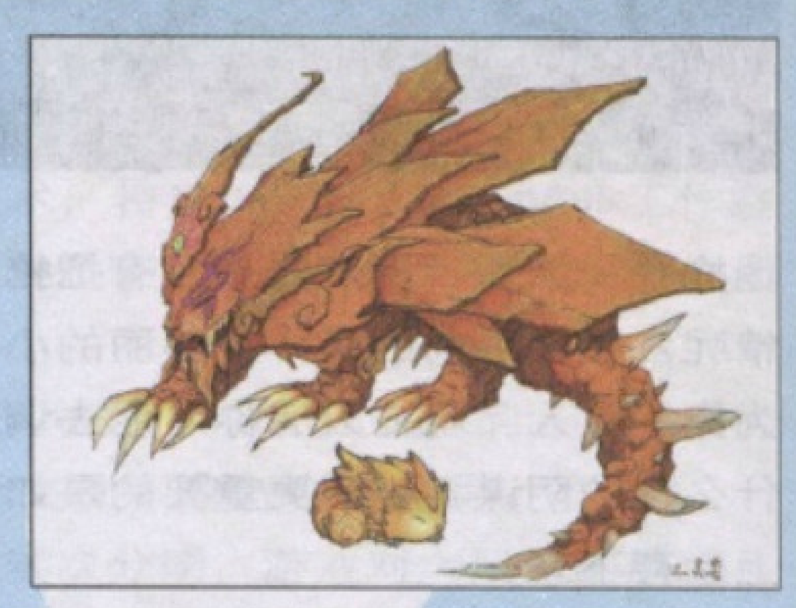
外传发生在《仙剑奇侠传三》故事的两年前。

某日，紫萱（“仙三”女主角之一）在锁妖塔外与赤炎达成协议，言明赤炎佯攻长卿，以配合自己与前世恋人重逢的计划，而事后紫萱会帮助赤炎妖灵分离，使他成为凡人。是夜，在锁妖塔附近巡视的长卿突然遭到赤炎攻击，不敌，紫萱适时出现，将赤炎妖灵击败，投入锁妖塔中。



同时，已成为凡人的赤炎往紫萱事先指点的方向逃去，见到了已等候多年的丝锻，丝锻用情如此之深，赤炎深受感动，两人连夜离开蜀山，从此销声匿迹。

20年后，与邪灵的决战已成为过去，紫萱也早已舍身封印了锁妖塔；长卿当上了蜀山第23代掌门人，励精图治，将整个蜀山的规模扩大了一倍有余；而《仙剑奇侠传三》的第一主角，一心想要成为一方巨富的景天也在渝州经营着全城最大的当铺，生意红火，家庭美满，和魔尊重楼偶有往来，过着远离江湖，心满意足的小日子。



就在这看似平静的日子里，蜀山之上却忽然升起了灰云，方圆百里之内一时间变得燥热无比，蜀山之上更是阴云密布，干草无火自燃，情形诡异之极。掌门长卿召集弟子，向众人诉说蜀山五灵地脉无故开启之事，并商议解决之道。而故事的主角，蜀山派长老常纪的养子，酒剑仙司徒钟的忘年之交南宫煌，因其特殊的身份，被牵连进这关乎蜀山派生死存亡的大事之中……随着故事的进行，南宫煌发现自己身上背负了太多的秘密，在这些秘密的深处，隐藏了爱与恨，隐藏了自己的身世……

在《仙剑奇侠传三外传》中，随着故事的发展，玩家会渐渐明了诸多《仙剑奇侠传三》中未曾交代之事，如：六界之中所谓妖界究竟在何方？锁妖塔中的镇狱明王究竟是何人，从何而来？另外，李逍遥的父亲，被称为“南盗侠”的李三思也将出现在外传的故事中。怎么样？是不是很期待呢？

■类型：角色扮演 ■制作：亚博克 ■发行：智冠
■上市日期：2004年初 ■期待度：★★★☆

# 龍虎門

■北京 柜橱

香港漫画改编的游戏已经越来越多，从开始的《风云》到后来的《中华英雄》，都是马荣成的作品。而作为香港漫画另一条大梁的玉皇朝，也有《天子传奇》、《如来神掌》等作品面市。而最近出的这款《龙虎门》，更是堪称港漫界的"教父"，黄玉郎的这部作品从70年代开始连载，长盛不衰，绵延1400多期，最高销量单册10万本，影响极其深远。



故事描述王小虎、石黑龙和王小龙3个少年强者与世界各地黑社会打拼的故事。在故事开始时，还是比较现实的街头搏斗，功夫也是朴实的腿法、柔道之流，最开始的题目也只是叫《小流氓》。但随着故事的展开，场面越来越大，功夫也越出越奇，从金钟罩铁布衫到九阳神功、冰火五重天都出现在漫画里，这还罢了，敌人更从香港本地的流氓发展到日本罗刹教和韩国白莲教。也因为这个越来越大的架构，黄玉郎把作品题目由《小流氓》改为《龙虎门》，并一直流传至今。

智冠推出的同名游戏改编自漫画最为精彩紧凑的一段，王小虎和石黑龙对抗日本、韩国两大黑帮势力。主角将从中国香港一直战到日本东京、韩国白莲教总部，场景颇为华美，敌人颇为狠毒。这日本的罗刹教，教主是个叫火云邪神的强者，火云邪神功夫





吸取易筋经、白莲教火云掌与无相神功3种绝学，堪称惊世骇俗，手下更有一神、二妖、三长老、四鬼、五怪、六骑士，念起来很顺口，打起来可不顺手。这一帮人也就罢了，打着打着就会引出另一个设定：原来这火云邪神不是上代罗刹教主的孩子，却是韩国白莲教五魔之一的儿子。按照漫画的规矩，老子总比儿子狠，教主更比手下什么五魔狠，由此可见这白莲教主不知更会狠成个什么样子。很快我们就知道，白莲教主有个不似韩国人的名字叫东方无敌，使得一手九阳神功，手下也有一帮名号响当当的家伙，叫一皇、二圣、三将军、四神、五魔、六冤魂，很明显又是一场好打。漫画中这两场战役被视为经典，但游戏中的打斗就要靠玩家自己了。这款游戏并不似过去的标准RPG，而是一款ARPG游戏，换言之，玩家需要自己操纵角色使出华丽的武功。按照原作的设定，王小虎使用的是招式华丽的腿法——降龙十八腿，而石黑龙就是比较朴实的外门硬功。或按照比较好理解的说法，一个是攻敏型，一个是攻防型。游戏共有5种基本属性及内外功两种分配模式，听起来很花哨，但相信读过武侠的人都能直觉地选择自己中意的组合。譬如石黑龙，把金钟罩一气升上十二重，相信"无敌"两个字就并不只是一个虚幻的词了。





■类型：动作角色扮演 ■制作/发行：Enlight Software ■推荐度：★★★☆
■系统配置要求：PIII800、256MB、GeForce2显卡、1.1GB硬盘空间

# 贞德·无双
## 《圣女贞德》Demo尝鲜

■绝对领域 大傻瓜

公元15世纪初的法国内忧外患不断，对外与英国人在百年战争中渐落下风，内则有勃艮第公爵的叛乱投敌。眼看法兰西江山危在旦夕，这时却出了一位圣女贞德，这位17岁的乡下少女以上帝使者之名率军冲锋陷阵，法军士气为之大振并在奥尔良一役转败为胜。但这位民族女英雄却被法国王室所出卖，勃艮第公爵将她擒获后转交给英国人，贞德最终受火刑而死。以圣女贞德为题材的文艺作品不计其数，仅电影就先后拍过51部，这样一位富于传奇色彩的英雄人物当然也是游戏软件的好题材，笔者下载此Demo后仔细品味一番，感觉与PS2上的《真·三国无双》系列颇有异曲同工之妙，实为今年不容错过的佳品之一。

### 战斗华丽

根据此前看到的种种介绍，总以为这不过是一款拉大旗作虎皮的动作游戏而已，等到安装完毕进入游戏后才发现这是一款绝对正宗的RPG，基于史实的英雄故事绝对比那些虚构的魔幻传奇更激动人心。女主角贞德拥有诸多属性参数，除力量、防御、敏捷、领导力四大基本属性外，还有生命值、能量值等设定，战斗中通过杀敌积攒经验值，升级后获得属性和技能两种奖励点数，前者可用来直接增加四大基本属性或生命值、能量值两项参数，后者可用来学习新技能或提升原有技能级别。说起技能，还真算得上是这款游戏的一大特色，游戏中的贞德会多种攻击连击技，虽然只有轻刀和重刀两种基本攻击方式，但通过反复组合能变出很多招术，例如三轻一重就会连出三剑后再跳起当头劈下，被击中的敌人绝对翻倒在地，甚至连按两下前进键也是一招翻跃劈刺。游戏刚开始时贞德就已有十多种组合招术，随着级别的提高，她还会不断习得更多炫目的新招术，多种连击技打倒敌人后可获得更多经验值，丰富多样的攻击招式系统把动作游戏的乐趣深深嵌进本作。贞德在攻击中会随机施出致命攻击，施出致命攻击或以致命攻击消灭敌人也能获得额外经验值，在属性菜单中还能随时查看贞德消灭敌人士兵和将官的人数。当获得箭矢之后，玩家还可以按Z键切换为第一人称视角的射击模式，发射弓箭远程杀伤敌人，这些都不能不让人联想到《真·三国无双》。


与英军展开殊死搏斗。

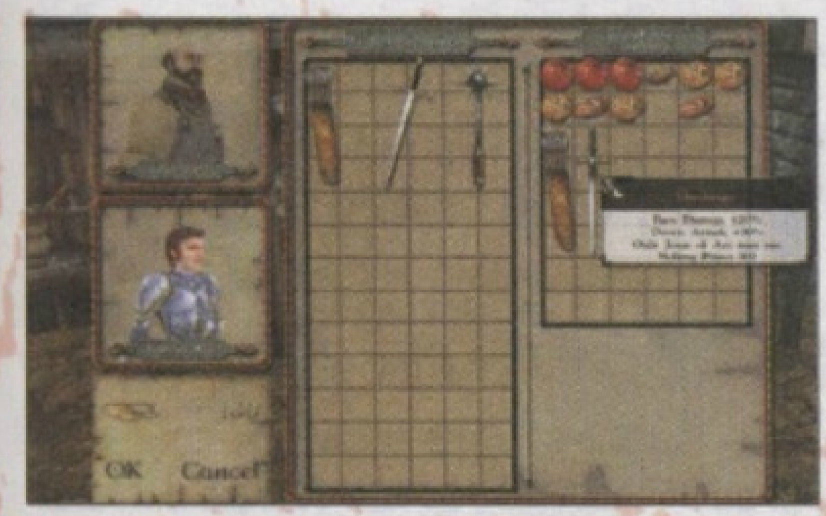
### 操作简便

《圣女贞德》的操作系统非常“通俗”，几乎全套照搬《反恐精英》标准，W、S、A、D四键为前后左右，鼠标左键轻刀右键重刀，回车键为与附近NPC对话，空格键为跳跃，贞德小姐跳起能达到的高度绝对让你大吃一惊！人家一个女孩子身披重甲还能这么牛，难怪当年可以率领千军万马冲锋陷阵。滑动鼠标可自由变化视角，在1024×768分辨率32位色模式下感觉极其流畅，上下拨动鼠标滚轮可将画面镜头拉近或放远。尽管贞德一身武艺，不过游戏里的敌人也都不是吃素的，两三个人围上来夹攻就能让你出身汗，对付一名敌人通常要连续两三次砍翻在地才能彻底消灭，因此贞德要尽量避免同时对付多名敌


行进在法国乡村小路上。

人，情况紧急时要记得按Q键格挡来自正面的敌人刀剑，否则就会遭到敌人兵器的痛击。如此设定虽然没有《真·三国无双》中横扫千军万马的痛快淋漓，但却更接近真实。冷兵器时代的战争离不开马，游戏中贞德也有马可骑，还能策马冲撞挡路的敌人，不过骑上马后在静止状态下无法旋转视角或左右侧翼，只能边跑边用鼠标控制左右方向，感觉比步行笨拙多了。

## 道具系统


与NPC商人交易界面。

消灭敌人或打烂木箱可以获得箭矢、鱼肉、面包、苹果等补给道具，鱼肉和面包用来加血，苹果可恢复能量值，施展连击技需要足够的能量值，这些道具在城中商店也能买到，战斗中如果贞德生命值下降，玩家可按F4自动使用加血道具恢复生命值。主人公的装备分为近战、远程和饰物3类，近战类有长剑、钉头锤等兵器，铁匠铺中有多种长剑出售，附带特殊效果越好的货色价钱越贵，据说游戏中可供贞德使用的长剑共有9柄；远程武器即为弓箭，利用弓箭可远程杀敌，甚至能将敌将耗死，在连击技列表中也能用技能奖励点数提升弓箭攻击的威力；饰物可带来各种附加属性以提升贞德的整体战斗力，例如提升武器攻击力15%的“虎之眼”戒指。

## 任务体系

游戏从贞德前往奥尔良开始描述这位女英雄的故事，玩家通过逐关完成任务推动剧情发展，每关开始时都有详细的背景介绍、任务列表和本关地图，进入任务后在屏幕右上方还有小地图显示贞德所处位置，地图下方有一个红蓝两色的表尺，象征着本关敌我双方力量的对比情况，红方代表英军，蓝方代表法军。与敌接触并进行战斗时，附近敌人或己方友军头上都有表示生命值的血槽，玩家可迅速选择最适合的攻击对象，遭到攻击的敌人的血槽还会在屏幕左上角特别显示，这点简直和《真·三国无双》像极了。尽管任务提示系统看似相当完美，但仍有小小的遗憾，有时完成某个目标后却不能触发下一步剧情，如Demo中消灭攻入奥尔良的第一批英军后，如不关闭城门根本无法继续剧情，而系统和任务列表对此均没有任何提示，这个疏漏往往会让多数玩家不知所措。


与伙伴们交谈，引发下一阶段剧情。

## 英雄同伴

贞德鼓舞了整个法国，为法兰西而战的勇士们纷纷聚集到这位女英雄身边，游戏中玩家不但能操纵贞德，还可切换为控制她的3位伙伴：剑士金特梅兹、长矛手拉海尔和手持巨斧的阿朗松。这3位英雄与英国侵略者都有血海深仇，他们各有独立的属性参数和道具装备栏，并陪同在贞德的鞍前马后共同战斗，如果生命值降为零他们就撤离战场，不会真正死亡或致使GameOver。如果我们的贞德只能舞刀弄剑那显然还不够过瘾，为此Enlight公司还特意设计了贞德一生中所经历的8场经典战役，玩家可按F3键切换为RTS模式指挥法军抗击英军，但在这个仅有2关任务的Demo中我们无法看到RTS模式的演示，更无缘见识那些外形各异的攻城器械的威力，但相信RTS模式下的战斗与贞德的领导力属性具有密切关系。


吃我一记翻跃劈刺！

## 声光效果

《圣女贞德》的画面也真实再现了中世纪末期的法国乡间风格，郁郁葱葱的丘陵、蜿蜒崎岖的河流，高齐脚踝的草丛夹杂着零星绚丽的野花，微风吹过它们还会随风轻摇，贞德身上钢甲明亮耀眼，当她奔跑时玩家甚至能看到战靴旁飞扬的尘土微粒，这在当前众多的3D游戏中也许已经不算噱头，但它们却是一款成功作品所必不可少的成分。Demo中的背景音乐也实现了对剧情的准确配合，每当遭遇敌情时，欢快愉悦的曲调立刻自动变得激昂凶险，当消灭敌人之后背景音乐又会回复到原先优雅的节奏中。

## 美中不足

本作的最大魅力在于花样繁多的近战格斗，遗憾的是本作最大的缺点也正是出在这一点上。贞德在战斗中无法穿越敌方身体，即使将对方打倒在地后仍然无法通过，如果四周多来几名敌人就会被团团围住，格挡技根本无法抵御来自背后的攻击，因此一旦贞德陷入包围圈就凶多吉少，要想确保安全只能诱敌分散再各个击破，但如此一来厮杀中的激烈感难免大为削弱。另外贞德完成攻击动作后的硬直时间也明显过长，如果同时面对多名敌人三两招内很容易就被砸翻在地，看来要让这位美人英雄在千军万马中生存下来还真不是件容易的事。

《圣女贞德》中的贞德已不是历史上那位柔弱的少女，屏幕上的她已变成宛如劳拉一般的猛女，身披钢甲挥舞重剑砍杀英军。玩家可随心所欲地把她培养成一名剑技高手，或是一位百步穿杨的神箭手，或是一位领导力超高的统帅，带领法军攻城掠地，将王太子查理七世拥上法王宝座后又投入到解放巴黎的战斗中。尽管仍有些许缺憾，但通过这个Demo我们已能充分感受到这款游戏的十足魅力，当我们体验着这位巾帼救世主的传奇经历时，也许期望着能够改变她未来的宿命，而这最后的答案只有等到游戏正式推出后才能揭晓。P

# 编外杂谈

自从2004年第1期杂志面市以后，我就一直处于忐忑不安中。这都是那篇《游戏批评理论初探》给闹的，第一次在栏目中推出如此严肃的文章，究竟能在读者中取得怎样的反响？我心里没底。事实上，这篇专稿对本栏目今后长远的制作走向有着极其重要的指导意义，我们也期盼读者能从中领会到我们的深意。我内心深处是盼望大家喝一声彩的，但理智告诉我，如果赢得的全是掌声，那么肯定会有更多的问题被掩盖，读者们是不会放过我们的每一处疏漏的。

结果印证了这一点。晶合后院里针对这篇文章展开了激烈的讨论，读者的发言中不乏真知灼见。最主要的矛盾集中表现在“文化包容性”这一条上，尽管最后大家基本都对新规则本身给予充分肯定，但有读者指出我们在第一期中对个别游戏的评分仍然出现了规则运用上的偏差。对此编辑部再次展开了反思和辨论，最后的结果是大家对新规则的运用方法有了更深一层的理解，这再一次证明了道理是越辨越明的。

翻过这一页，大家可以看到我们对《游戏批评理论初探》的后续讨论已经开始，在这之前，我要先进行几点补充说明。

1.2004年第1期“攻城略地”栏目中，我们对FIFA2004的评分出现了比较明显的偏差，根据编辑部的重新讨论，此游戏的个别项评分被调整，调整后的各项得分是：文化包容性8.5、上手精通8、创新7.5、画面9、音效8.5、拟真度6.5、最后的总分为：8.0。

2.大家在后面的栏目中会注意到，我们为游戏标上了不同“品”级，我们为游戏定“品”所遵循的原则是：

最后总分为9.0分及以上的游戏，我们将其定义为“极品”；极

最后总分在8.0～8.9分之间的游戏，我们将其定义为“精品”；精

最后总分在7.0～7.9分之间的游戏，我们将其定义为“良品”；良

最后总分在6.0～6.9分之间的游戏，我们将其定义为“凡品”；凡

最后总分在6.0分以下的游戏，我们将其定义为“废品”。废

“废品”的提法可能有些残酷，但得到这个分数的游戏基本上就算是非常失败了，我们希望这样的游戏今后永远也不要出现！

3.感谢晶合后院的青阳子、奇民、亚森洛宾等朋友提出的宝贵意见，希望各位今后继续大力支持和监督本栏目。

最后，在此借用青阳子的一段发言：“我同样不认为世界上有完全客观合理的评价方法。即使我们把评价方式分得再细，考虑得再全面，也仍会有遗漏和盲点（遗漏是看见却被忽略的东西，盲点指看不见的东西）。既然如此，那就不如做一个既能反映客观事实（即使不能全面反映）又有自己特色的评分方法。大软不用追求评出来的分数让每一个读者都满意，只要能客观反映游戏的实际水平就可以了。这种评分也许对个人而言意义不大，但它却可能会对整个游戏界产生影响。”——他的话正是我想说的。

讨论还远未结束。欢迎各位的积极参与，我们将扫榻恭候。

8神经
yangli@popsoft.com.cn



在今年的第01期杂志上，我们在“锋利的盾”栏目中编发了由本刊编辑部游戏评论组集体研究策划、8神经主笔的文章《回归本原——游戏批评理论初探》，这是我们长期从事电子游戏专业报道工作的经验总结，在我个人印象里也是世界范围内首次正式提出游戏批评理论这个概念。如果说在迄今为止8年多的办刊历程中，《大众软件》这本杂志曾经对电子娱乐这个产业作出过什么贡献的话，那么这篇文章可以被认为是它们的集大成者。从此，我们在报道这个产业的发展变化之余，还希望能更多地注入我们自己的、具有《大众软件》风格的观察和思考，并希望我们的思考能够影响更多的人，带动他们一起开动脑筋，以此来更好地推动这个产业在中国蓬勃发展。

这是我们的“野心”，也是我们的责任。

长期以来，对于电子娱乐产业的报道便存在着严重的误区。媒体从业人员和玩家们都认为对游戏的报道自然应该偏重于娱乐性，很少有人有能力或者愿意上升到理论的高度来研究和讨论问题，而所谓的社会精英层面从来不愿意正视电子娱乐这种文化产业早已风靡大众的社会现实，他们中的绝大多数人仍然认为这是小孩子们的把戏，是上不了台面的东西。于是，那些关于游戏的文章在使你产生短暂的阅读快感之后，便很快从你的脑海中消失了，而我们经过了这许多年的积累，突然惊讶地发现手中竟然空空如也，什么也没有留下。

在我们看来，电子游戏是人们智力活动的结晶，是人们通过复杂的脑力劳动而得到的作品，电子娱乐产业是一项很严肃的事业，它不仅能够使人们得到休闲放松，还能够影响人们对于世界的认识，从这个意义上来说，电子游戏与其他的文化产品如小说、电影、音乐、戏剧等并无不同。因此，作为这个产业的报道者，我们必须用研究的态度来面对它，通过自身的努力把人们对于电子游戏的认识不断引向深入。遗憾的是之前我们在这方面所做的工作实在太少了，在这个产业的每一个环节上，在具体的电子游戏作品的每一个方面，都存在着那么多模糊不清的地方，人们争论不休，却总是停留在一个地方。

我们必须有所行动。

为了帮助大家更好地认识和理解《大众软件》新的游戏评价原则和具体操作方法，我们将从本期开始连续推出“游戏批评理论问题系列谈”文章，由本刊游戏评论组的资深人员针对游戏批评各个方面的问题展开讨论，欢迎广大读者积极参与到我们的讨论中来，任何意见都可以登录大众软件晶合后院社区“杂志专区”版面发表，也可以发信至yangli@popsoft.com.cn。第一篇文章我们要讨论的主题便是——**“主题的文化包容性”**。




# 回归本原

## ——游戏批评理论问题系列谈之一

# 给所有的人带来乐趣

■本刊游戏评论组 鸦嘴兽

## 最好的游戏

任何一款游戏，被制作出来的首要目的便是为人们提供娱乐。也就是说，游戏是用来玩的。这是一切游戏批评的基本出发点，也是我们所要讨论的本原问题。我们在评价和讨论一款游戏的时候，既不应该把它高高地供奉在心灵的祭台上顶礼膜拜，也不应该轻蔑地斥之为电子海洛因而不屑一顾，而必须从平等的角度，穿过那些缤纷绚丽的表象回归本原来展开分析，只有这样才能最大限度保证所得结论的客观性，我们的讨论也才能找到一个共同的基础。

因此，《大众软件》认为：最好的游戏必须首先是那些能够让最广大的人群接受和娱乐的游戏。这是一个很简单的推论，也是一款游戏成为最好的游戏的必要条件。一款游戏哪怕做得再好，如果没有人去玩，那么它也就失去了存在的意义，变成了没有价值的东西。

什么因素最强烈地影响到人们接受一款游戏？我们认为正是“主题的文化包容性”，这也是我们把它排在《大众软件》新的游戏批评原则首位的原因。

关于文化，《辞海》上是这样定义的：“……文化是一种历史现象，每一社会都有与其相适应的文化，并随着社会物质生产的发展而发展。作为意识形态的文化，是一定社会的政治和经济的反映，又给予巨大影响和作用于一定社会的

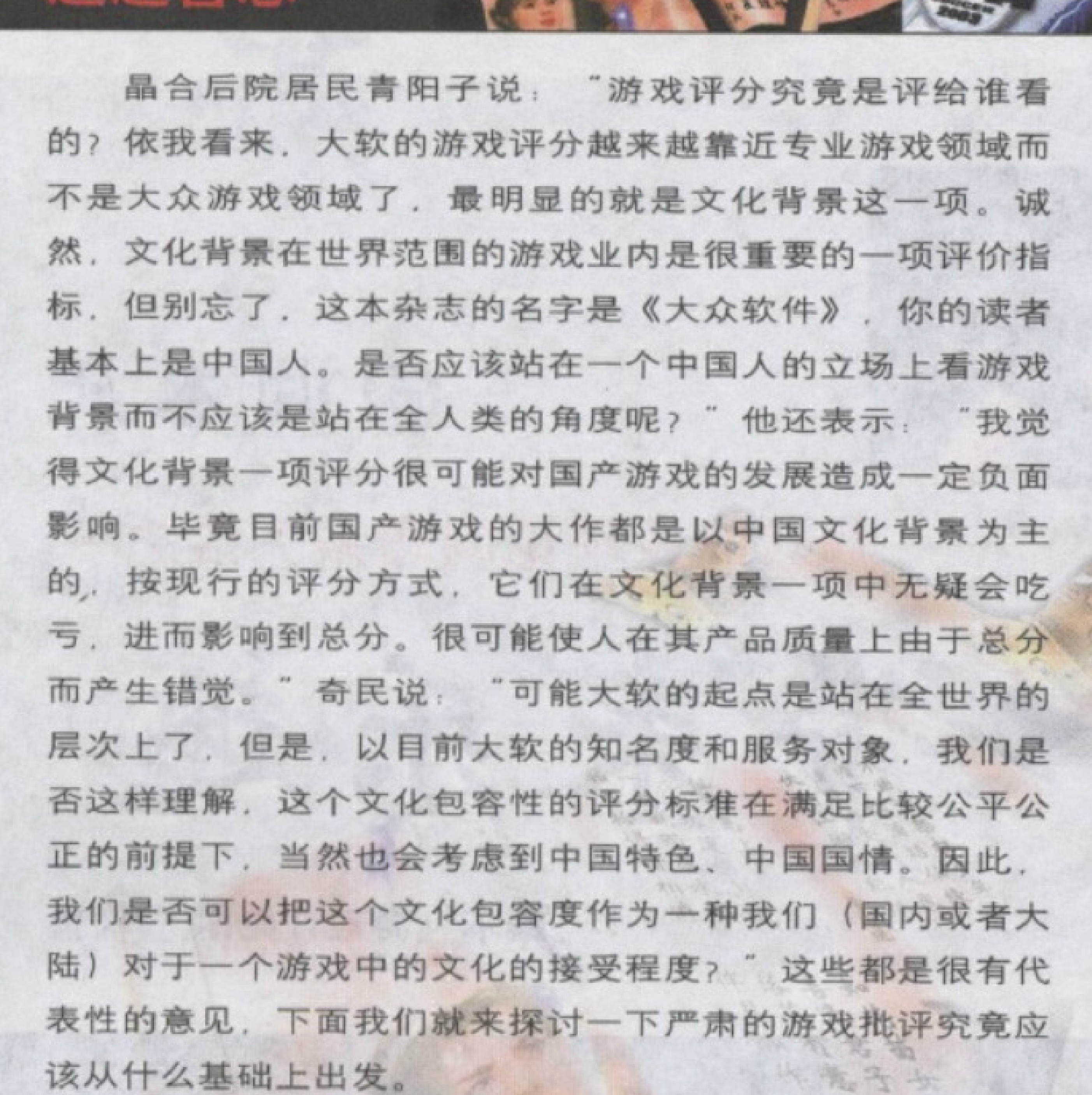
政治和经济。……随着民族的产生和发展，文化具有民族性，通过民族形式的发展，形成民族的传统。”由此定义可以看出，文化对于民族和社会以及社会里的每一个体都持续地施加着强烈的影响，这种影响对于具体的游戏作品来说可能是压倒性的，也就是说一款游戏如果不能达到很好的文化包容性，就很可能会被某一特定民族或者社会里的大部分玩家先天性地抛弃，而决不会去尝试。

那么所谓的文化包容性是不是说明某个国家或者民族的人所制作的游戏就只能提供给本国本民族的玩家来娱乐呢？很明显情况并非如此。站在人类的角度来观察，我们会发现存在有超越国家民族文化的普遍的人性。拥有不同文化的人们可以相互理解、沟通和交流。足球是中国人发明的，但并不影响英国人把它拿来发扬光大，传遍全球。游戏也是如此，那些在这方面做得非常出色的游戏，例如《俄罗斯方块》、《超级玛利》，例如《反恐精英》，能够得到不同国家、不同肤色、不同年龄的全世界玩家的喜爱，这样的游戏，难道不是已经为正确的游戏批评树立了标准吗？

但是，请注意，我们在这里所使用的词汇一直是“最好的游戏”。很明显，在新的游戏评价原则之下，那些在文化包容性方面做得不好的游戏很难成为最好的游戏，但是这并不影响其中的优秀作品成为一款好游戏。在这方面最突出的例子就是大量采用龙与地下城规则（以下简称D&D）的游戏，作为欧美流行的纸上RPG在电脑游戏中的延续，D&D游戏很难得到其他地区大多数玩家的理解，因此即便如其中最优秀的代表《博德之门》系列也无法被我们界定为最好的游戏。但是我们仍然不否认《博德之门》是一款好游戏，因为评价游戏的标准并非只有一条。

还有一个概念需要在这里明确，那就是“好玩的游戏”。我们认为游戏的好玩与否纯粹是个人体验问题，每款游戏对于喜爱它的玩家来说都是好玩的，但是不同的游戏又确实存在着高下之分，因此在游戏批评的过程中我们不会使用这个概念来对某款游戏作出说明，我们对游戏做出的是“好”与“不好”的评价，而不是“好玩”与“不好玩”的评价。也许我们评出的很好的游戏对我个人来说就是不好玩的，原因也许是我看见3D画面就头晕恶心，也许是我天生不喜欢走迷宫解谜题，但是在游戏批评领域最需要的正是尽量摒除个人喜好，而去追求普遍性的意义。

## 超越善恶



晶合后院居民青阳子说：“游戏评分究竟是评给谁看的？依我看来，大软的游戏评分越来越靠近专业游戏领域而不是大众游戏领域了，最明显的就是文化背景这一项。诚然，文化背景在世界范围的游戏业内是很重要的一项评价指标，但别忘了，这本杂志的名字是《大众软件》，你的读者基本上是中国人。是否应该站在一个中国人的立场上看游戏背景而不应该是站在全人类的角度呢？”他还表示：“我觉得文化背景一项评分很可能对国产游戏的发展造成一定负面影响。毕竟目前国产游戏的大作都是以中国文化背景为主的，按现行的评分方式，它们在文化背景一项中无疑会吃亏，进而影响到总分。很可能使人在其产品质量上由于总分而产生错觉。”奇民说：“可能大软的起点是站在全世界的层次上了，但是，以目前大软的知名度和服务对象，我们是否这样理解，这个文化包容性的评分标准在满足比较公平公正的前提下，当然也会考虑到中国特色、中国国情。因此，我们是否可以把这个文化包容度作为一种我们（国内或者大陆）对于一个游戏中的文化的接受程度？”这些都是很有代表性的意见，下面我们就来探讨一下严肃的游戏批评究竟应该从什么基础上出发。

《大众软件》当然是一份中国的电脑普及媒体，它的读者也全都限定在华人文化圈，但是当我们把游戏作为一个对象去研究的时候，想要找出的是事物的本原。例如我们想要回答的问题是某款游戏究竟是不是好游戏，而不是这款游戏对于中国人来说是不是好游戏。因此，我们要判断的不仅仅是国内玩家对这款游戏的接受程度如何，更要判断世界各地的玩家能否接受这款游戏。当然这并不容易，而且由于我们的能力和水平限制也经常会产生偏差，但是我们认为对于研究来说，普遍性的课题更有意义，更能揭示游戏的本质，也才能更有效地帮助读者形成自己的判断能力。

可以理解的是绝大部分国产游戏在文化包容性这条原则下面很难得到高分，总分也会受到影响，但是我想提醒大家注意的是到底什么结论是错觉？《仙剑奇侠传三》被评为92分甚至超过《命令与征服》（88分，很抱歉，《大众软件》给C&C评过两次不同的分，我们以88分为准）难道不是错觉么？应该承认，《大众软件》之前的游戏批评给予了国产游戏以过分的宽容和偏爱，由此也产生了很多很可笑的结论，我们认为那并不是严肃的游戏批评。

由于我们的民族曾经是那么的强盛而后陷入衰落，至今还在追赶世界的脚步，因此导致我们总是很容易被民族情绪所左右，在对事物的判断上掺杂进太多的感情因素，已经引发了很多悲剧。在全球一体化发展越来越明显的今天，在中国日益成为世界工厂的今天，在我们制造的产品遍布世界各地的今天，我们在评判游戏的时候难道不应该超越国家和民族的狭窄视角吗？我们的游戏和我们的文化产品为什么不能努力让全世界的人们都能理解呢？不管是专业的游戏领域还是普通游戏大众，他们都需要一个统一精确的游戏评价体系，在这方面不存在双重标准，让我们的国产游戏们回到自己恰当的位置吧，我们永远不要再自欺欺人了。

**因为篇幅的原因，这篇文章就探讨到这里，需要说明的是一套合理的游戏批评原则还需要精确和适当的评分标尺把握，否则也不会得出正确的结果，在这方面我们的认识和能力还有差距，还需要不断磨练提高，也欢迎广大读者一起来帮助我们进步。最后再次强调一点：“一款游戏，如果不能给所有的人带来乐趣，那么它的价值就必然会有所缩减。”这篇文章所要表达的全部内容其实就是这样一句话。**

# 七代之痒 大富翁7 RICHMAN

■晶合实验室 冰河

《七年之痒》是早年的一部美国电影，讲述一个结婚7年后的美国家庭。新婚燕尔的甜蜜早已淡去，相濡以沫的日子还没有到来。虽然仍然还爱着自己的妻子，但是丈夫却开始厌倦这一成不变的生活，在诱惑接踵而来的情况下，他开始在自己内心反复斗争和挣扎……在一番折腾之后，所有人都感叹：7年真是个门槛，看着和当初差不多，但是味道已全然不一样。

很不幸，看来"大富翁"系列现在就处在这个门槛上，不仅早已过去了7年，而且它正好到了7代。

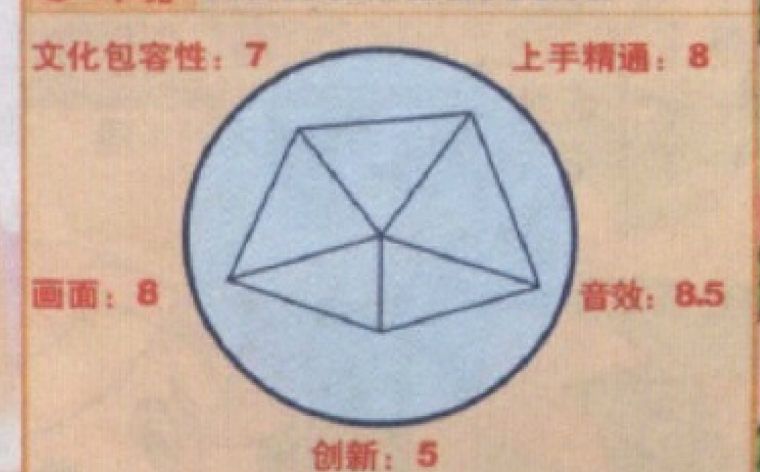
《大富翁7》的出现是2003年末单机游戏的一个焦点，在网游铺天盖地的宣传下，能够看到阿土伯、钱夫人的面庞真是意外又温馨。特别是在寒假到来之际，茶余饭后和父亲母亲爷爷奶奶坐在一起敲敲键盘，也算是我们日益匆忙的生活中难得的团聚。不过，剥离《大富翁》游戏系列的原有特点之外，这一次的大富翁并没有给玩家带来眼前一亮的新东西。自从3代达到一个高峰之后，相对4代的引入3D场景、5代的全即时制对抗、6代的小神仙培养，7代没有一个属于自己的创新。也许有人会说隐藏地图和隐藏人物的登场是本次游戏的新亮点，不过当一款经典游戏需要依靠另一款经典游戏的场景和角色来拉动人气的时候，无论如何也不能说这是个好兆头。《大富翁7》依旧是个好游戏，不过，这样延续下去的游戏还能好多久呢？

良品 总评 7.5

轻松有趣的游戏，"仙剑"四人组的加入是游戏的一大卖点。

游戏跟以前几代的表现相差不多，怎样让这个系列的辉煌延续下去成了创作组面前的课题。

| | |
|---|---|
| 制作 | 北京软星 |
| 发行 | 寰宇之星 |
| 载体 | CD×2 |
| 类型 | 桌面益智 |
| 语言 | 中文 |
| 环境 | WIN98/ME/2000/XP |



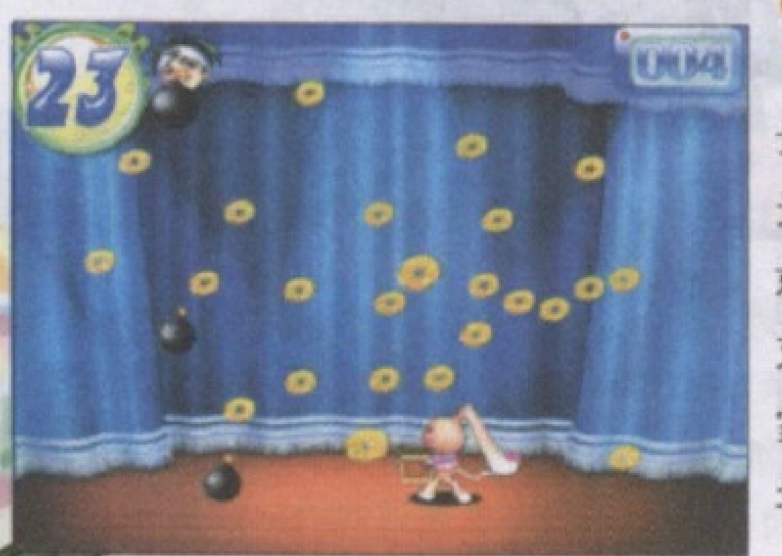

## 究竟要2D还是3D

究竟要2D还是3D？这一直是玩家议论的焦点之一，特别是在当下流行的网游中，3D游戏的玩家往往比2D游戏的多出许多。不过对于《大富翁》系列来说3D的进化并不是征服玩家的无敌法宝。在4代引入3D画面之后，游戏在6代达到了此方面的高峰，游戏过程中不但可以将画面镜头拉近推远，还可以左右旋转，选取不同的角度来观赏游戏进程。当沙隆巴斯与钱夫人狭路相逢，互相攻击的时候，像《无间道》梁朝伟与刘德华的天台对峙那样来个近景到全景的镜头大拉动，实在是一种很酷的感觉。不过这并不意味着3D没有缺陷，最主要的就是游戏过程中会产生场景对人物的遮挡，不便操作。在即时制模式下这是个让人手忙脚乱、非常恼火的设定。因此7代在画面上采取了3D场景、2D人物的办法，拉动镜头的酷感依旧保持，但视角固定。从效果来看，无论是操作还是观感都简洁了许多，而且钱夫人精致的线条依稀流露出几分3代的影子。虽然取消全3D画面对于长远来说并不是一件好事，但是这次妥协给游戏带来的实际效果还是很明显的。




将"仙剑"的元素引入进来并不是第一次，4代的资料篇就曾经有过"仙剑"的地图。


新增加的小游戏依然保持着清新有趣的风格。


播报小姐的形象仍然可爱。


接金钱的小游戏每代都有，每代的表现形式也不一样。

陷害谁？这想必是游戏最大的乐趣。


热闹的突发事件不可缺少！

## 配音比6代有进步

音乐和音效是大富翁游戏中非常重要的娱乐因素。作为一款休闲型游戏，音乐和音效一直是《大富翁》给玩家带来快乐的源泉之一。7代在这方面做得相当出色，几个传统角色的配音都保持了原有的水准，孙小美的可爱、钱夫人的高傲、沙隆巴斯的憨厚、乌咪的善良、阿土伯的……对不起，我听不懂闽南话，不过我一直明白他是个倔强可爱的家伙，无论年轻还是年老。而新登场的人物相对就要逊色一些，比如那个鸡冠头的“贝哥”，大家都知道他的原型是谁，但是我们无法从那个鸡冠头的声音里感受到小贝的酷劲儿，反而有几分温文尔雅。拜托，就算性格不合，好歹有点英国口音吧？可惜也没有。用星爷的话说：失败。不过历代大富翁游戏中都有不少的过场角色，这次也不多这一个。幸好，万人瞩目的仙剑群星的配音没有像贝哥那么失败。一直没有开口说话的李逍遥、林月如、赵灵儿、阿奴这次在《大富翁7》中表现了他们的魅力，顽皮、刁蛮、温柔、天真，各有特色。与此对应的是游戏的音乐设计，灵动活泼，与另一款著名养成游戏《明星志愿》有些相似，很好地突出了《大富翁》系列一贯轻松休闲的主题。美中不足的是乐曲明显太少，如果游戏玩的时间长一些，来回重复变奏的音乐很快就让人想关掉音乐。

## 角色设定

《大富翁》的角色设定也是每次玩家在游戏前要仔细研究的热点之一。角色的背景和性格使得游戏具有了RPG的一些特点，每个角色胜利之后的结局让玩家不再是无目的的竞争。而随着历代游戏的变换，角色的变化更让人有沧海桑田之感。阿土就要渐渐老去，而钱夫人则青春永驻，世界对于女人和男人就真的如此不同。7代游戏中“大老千”的回归给了一些怀旧的玩家重操旧业的理由。看着这个一脸奸相的家伙四处犯坏是3代时众多玩家的乐趣之一。而前面已经提到的仙剑群星和场景的登场则更使《大富翁7》有了一些RPG的特征。如果说这是大富翁向着情节化、故事化、戏剧化方向发展的开始，那么玩家应该会再次记住李逍遥的名字。事实上，诸如《富甲天下》、《非洲探险》、《虚拟人生》等同类型游戏在这方面早已做出了更多的努力。希望将来也能看到《大富翁》变得更有人情味，更耐玩。

## 游戏方式

很多年以前，《大富翁》是一款只需要敲键盘就可以玩到底的游戏，这个特色到现在也没有变，只不过那样会很容易被电脑搞垮。6代对于操作的要求达到了历代游戏以来的极限：缩放画面、切换视角、熟悉快捷键，鼠标、键盘、滚轮，一个都不能少；然后腰酸、背疼、腿抽筋，一个都没落下。“《大富翁》玩出了《雷神之锤》的感觉”，这是6代游戏的评论中所提到的。很多读者都还对本刊曾经登载的“《大富翁6》对战战报”津津乐道，可是有谁知道8神经和美丽人生在对战之后发出健康补助的呐喊？虽然与人斗其乐无穷，但是诸位平时在办公室里已经有足够的空间发挥才能，玩游戏还是与电脑斗吧。《大富翁7》深切了解了玩家的这一要求，在保留了即时制的基础上，取消了纯玩家对抗的模式，虽然地雷满地核弹横飞的情景不再，不过也彻底解决了玩《大富翁》玩出真人PK的隐患。在操作上，7代的特色应该是“一手搞定”，即一只手解决所有的主要操作。虽然这个特色不是从7代才有，但是从来没有体现得如此明显。仅仅依靠“一键”就解决游戏已经不可能，必须在此基础上合理运用快捷键和滚轮才能流畅地进行竞争。一根烟、一杯茶、一副键盘玩游戏的悠闲日子虽好，但已经一去不复返了。

**做经典的游戏不容易，做经典游戏的后续作品更不容易。《大富翁》经历了7代的发展，已经逐步陷入极为尴尬的境地。一方面是单机游戏市场的不景气和网游作品的压力；另一方面是自身特色的局限和创新的艰难。在左右为难的时刻，《大富翁7》采取的办法是暂时的妥协，保持原有的特色，向“简单游戏”的方向回归。这个思路对于《大富翁》类型的游戏是正确的，但是如何在简单的基础上增加更多的乐趣，是制作者未来需要考虑的核心问题。**

# 动作冒险的精髓

## Prince of Persia: The Sands of Time

## 《波斯王子——时之砂》

■品游轩 大漠奇侠

新成长起来的玩家可能不会太熟悉“波斯王子”的大名，毕竟这款经典游戏诞生于1989年。在PC尚未普及的年代，它成为苹果机上的名作之一。即便你有些印象，那也多半是来自1999年发行的《波斯王子3D》。这款《古墓丽影》式的动作冒险游戏足以当选年度最差游戏，没有给人留下多少快乐的回忆，而再早一点的续作则要追溯到1993年。10年之间，游戏业的面貌早已沧海桑田，当年威名赫赫的王子居然这么久没有出色地演出了，这是摆在游戏原创者乔丹·麦其纳（Jordan Mechner）眼前的难题。也许多年以后，麦其纳仍将感谢Ubisoft及其蒙特利尔工作室，正是他们的共同努力，让他心目中王子和公主的故事有了延续下去的可能。

精品 总评 8.5



流畅的人物动作，灵活的操作，难度适中的谜题，独具创意的时间匕首和战斗设定。把动作冒险游戏的乐趣以完美的技术呈现出来。

故事线稍显薄弱；战斗过于频繁，久而生厌。

| | |
|---|---|
| 制作 | Ubisoft Montreal Studios PoP Team |
| 发行 | Ubisoft |
| 载体 | CD×2 |
| 类型 | 动作冒险 |
| 语言 | 多国语言版（英、意、西） |
| 环境 | WIN98/ME/2000/XP |




### 经典元素的回归

5年前，万众期待的那款《波斯王子3D》几乎成了王子的滑铁卢。从两个方面看它是完全失败的。首先是恶劣的操作感。在前两作里用动作捕捉器做出的流畅动作完全不见了，代之以笨拙迟滞的移动和跳跃，甚至跳下水就很难游上岸，在此前提下指望王子完成精确连贯的高难度动作简直是天方夜谭。另一方面，当时整个业界都在向3D化转轨，在《古墓丽影》借鉴了大量《波斯王子》（以下简称PoP）的元素并大获成功后，开发商盲目地投入制作，技术上不够完善，在关卡和谜题设计上也没有体现出新意，这也是为人诟病的软肋之一。

显然，《波斯王子——时之砂》（以下简称SoT）的开发团队认真总结了上一作的经验教训。王子和蒙特利尔工作室的联姻很大程度上保证了技术上的进步。王子的每一个动作都是逼真流畅的，而且丝毫没有前作操作上迟滞的感觉，不仅响应迅速，而且能聪明地判别方向。在控制上，PC版的键位设置十分合理，用鼠标控制面对方向，左键为攻击，右键是辅助动作。王子直接用WASD四个键控制行动方向，与《合金装备2》类似，这在某些跳跃动作中操作显得更为简单。在视角上虽然和《古墓丽影》的跟随方式不同，但视角的自动转换还算聪明，很少有如前作一样大半个屏幕都是王子的背影。偶尔会在走独木桥时感到视角太过灵活，相信那是制作人员的故意为之吧。

灵活的操纵保证了玩家们可体验到花样繁多的跳跃、摆荡和组合动作，这才是此类动作游戏的精髓所在。在PoP一代时就可看到大量跳跃、躲避陷阱之类的设计，《古墓丽影》将其发扬光大，利用“格子”的概念构筑了一个个小型动作谜题。而SoT的大多数关卡也建立在这种以灵活操作为基础的攀爬跳跃当中。



游戏中吸收砂子的一幕，看起来极为绚丽。

在游戏开始处，我们挑战的仅仅是跳一道沟坎，或者贴墙跑过断裂的木桥。慢慢地加入更复杂的组合动作，如跑上墙反身跳抓身后的平台，在取得时间匕首之前要在两堵竖墙之间通过一系列连跳才能抵达高处。此后王子还学会了旗杆摆荡、绳子摆荡的技巧，并且发展出很多新的小花样。比如从底下一层的旗杆利用墙壁的反弹抓住头顶的另一条旗杆。随着游戏的深入对动作技巧的要求也逐渐提高，直到游戏尾声时攀爬黎明之塔的几个关卡才达到高潮。

在整个攀塔过程中，王子要使出浑身解数，之前学到的所有动作要一一用到，各种动作谜题在其间穿插。一会要连跳到高处，过一会又需要连跳抵达塔基，要不断横移过窄小的屋檐，荡过一排排旗杆……考验一个接着一个，你需要不停地思考最合适的动作，那一时刻真是回到了一个动作游戏的本原。当最终来到塔顶时在渺渺云雾之端回首望去，感到惊险万分，心有余悸的同时也顿觉酣畅淋漓、意犹未尽。这一桥段，若说是几年来动作冒险游戏里最精彩的篇章也毫不为过。

SoT中穿插了若干纯粹的智力谜题，例如破解宫殿防御系统、摆放镜子等，数量不多。在讲究动作爽快感的游戏里少设置一些谜题还是明智的。这些谜题各有特色，比如摆放镜子的一节就简单而有趣，在“浴室”的关卡中，要想办法把一块石头从大厅里推到下面一层去，需要玩家细心推测如何才能办到。最特别的要数在“古墓”的关卡里，王子为了寻找沐浴的公主，要在很多个相同的入口间苦苦寻觅，这个地方唯一的提示就是公主召唤王子时声音的方位了。为了解开这个绕人的谜题，玩家们的声卡和音箱也要够劲才可以。

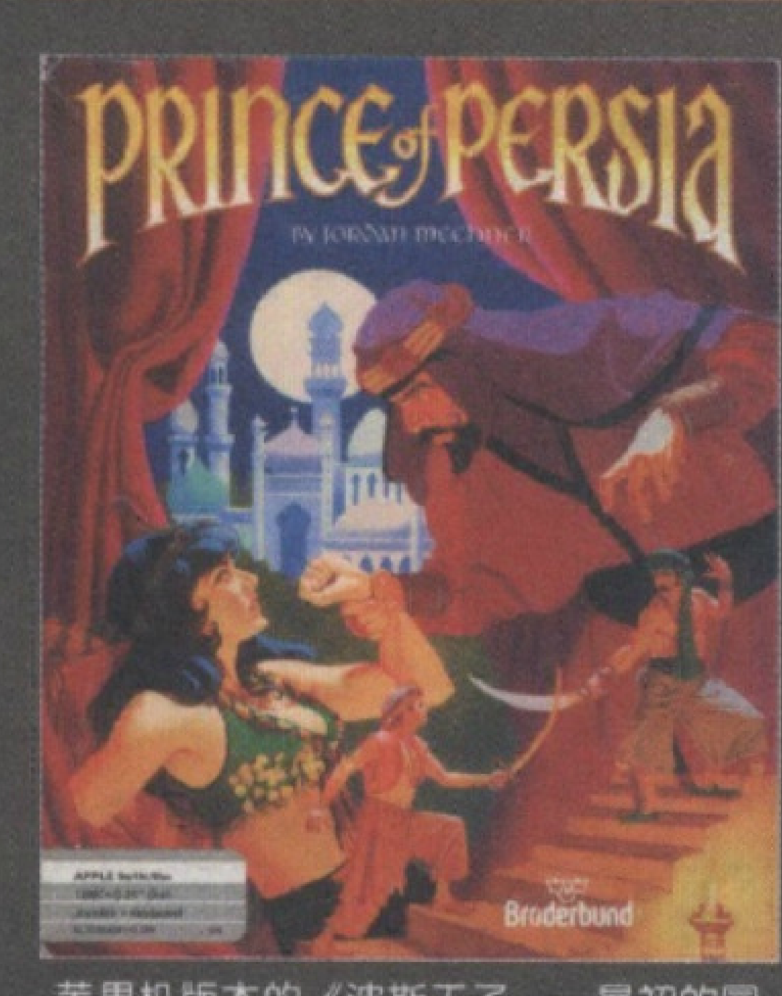
当然，SoT的设计还存在一些缺点。大家也许都注意到了大部分谜题只是在一条直线上展开，很少有类似《古墓丽影》中斜方向或不规则区域的跳跃攀登，说明关卡设计者的思维还存在一定的局限性。而且游戏中没有水下关卡，可能也是和游戏引擎的限制有关。另一个比较遗憾的地方是，虽然王子要和Farra公主一起进行冒险，但Farra能做到的仅仅是自动去启动某些开关，并在战斗时用弓箭给王子帮忙（某些时候甚至还要王子去照顾）。如果能亲手控制Farra进行游戏，效果可能会更好。不过公主能有这两下子也算进步了，总比前作里老老实实等着王子去营救要英武得多。

## 灵巧的战斗设计

前面已提到，PoP的原始设计思想有很多被《古墓丽影》所吸收。今天我们仍然将《古墓丽影》奉为经典，是因为PoP在当时只是一个横版卷轴游戏，它所独创的若干元素（如摔伤掉血而不是死亡）只能在2D空间里展开。麦其纳曾经也很困惑，因为他无法找到在3D空间里最佳的解决办法，因此在1993年之后很久都没有对波斯王子进行新的创造。而劳拉恰恰在3D空间里大大发展和丰富了那些设计。

在3D世界里，SoT在相当程度上仍和1996年的《古墓丽影》是类似的。不同的一点是，后者并不注重战斗，而PoP的每一作都把战斗当作游戏的要素之一。SoT在这方面的表现只能说有过之而无不及。在时之砂每被释放后，王子就要面

## 《波斯王子》历代回顾



苹果机版本的《波斯王子——最初的冒险》封面。这个系列的开山之作，在动作游戏史上它拥有极高的地位。据说乔丹·麦其纳为了使游戏的动作看起来更真实生动，让他的兄弟上窜下跳，自己把他拍摄下来，然后用于游戏的设计。


苹果机版本的《波斯王子——最初的冒险》，画面在当时看来是极为华丽的。


《波斯王子2——影子与火》比前作更完善，包括更出色的战斗设定。



1999年年底发售的《波斯王子3D》封面。这款游戏几乎没有赢得什么好评，实在是有负此系列的声望。


恶劣的操作使王子完成这样复杂的谜题十分困难。



临一场艰苦的战斗，因为有大量的敌人出现，而且很容易会形成围攻。好在这一次的战斗系统相当出色。面对敌人首先有自动防御，按住防御键就可自动格挡各个方向的进攻。基本的战斗就是按鼠标左键以单刀劈杀，但也有很多组合技。例如，突然跳到敌人身后攻其不备，或前滚翻刺出，这都是突破重围的有效攻击。有些情况下还可利用墙壁反弹劈倒敌人。其中重要的一点是，在敌人围攻时，王子在劈杀中有颇为智能化的进攻判定，用方向控制，就可左劈一刀，右劈一刀，轻松在敌人中间打开突破口。

在战斗中时间匕首是很好的辅助工具。除了能用致命的一刺终结敌人，吸收砂子，这把匕首也可在能量足够的时刻攻击敌人，使之“石化”，再用战刀任意劈杀敌人也不会有还手之力。配合组合技在能量槽、砂槽全满的情况下还可将所有出场敌人“石化”，是战斗中不可缺少的道具。最独特的地方，是在吸收足够的“砂云”后，匕首就可在消耗一格砂子后把王子带回到稍早的时空里。若王子战死，就可用这奇特的“后悔药”复活，回到遭受致命一击前的时刻。当然，在非战斗的游戏过程中如果王子不慎摔死，同理也可使之复生，省却了频繁读档之苦。这倒是故事背景和游戏系统的完美结合。

因此，SoT中的战斗部分虽然敌人众多，但仍旧需要玩家运用技巧、一板一眼地去完成。唯一美中不足的是，也许开发人员想多“秀”一下这个绝妙的战斗系统，以至于安排了大量的战斗戏份，特别是到了游戏后期，各种妖怪源源不断地涌出，频繁单调的战斗就变得索然无趣了。

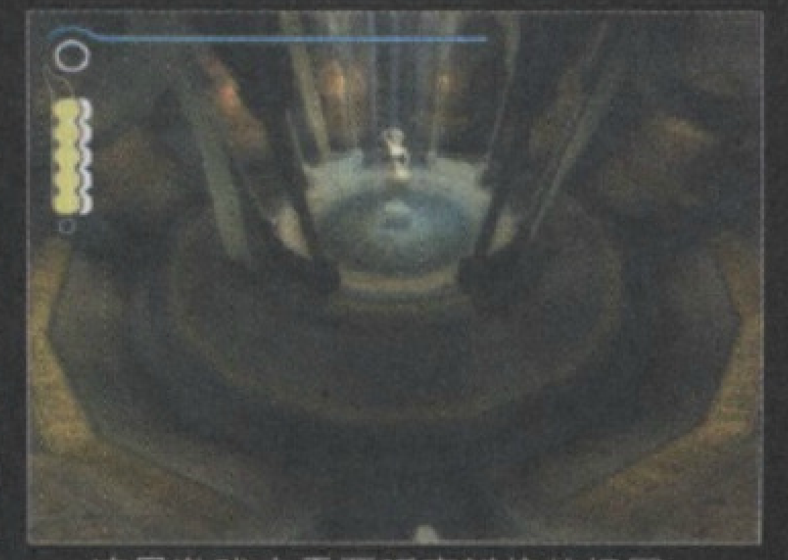
## 宏大的场景　迷幻的气氛

SoT使用的名为“Jade”的引擎，实际上是为Ubisoft的另一款游戏《超越善恶》量身定做的，目的是为了表现游戏中广阔无垠的场景。但用它来表现SoT中宏大的宫殿、浩渺的云海却是再合适不过了。应该说游戏的图像效果相当好，虽然人物模型还略显粗糙，但大场景的建筑以及光影的运用都十分出色。那些不遗余力构建起来的壮丽的洞中瀑布，坐落在山巅的高塔宫殿真的会叫人流连忘返。开启雾化效果后那种细微的朦胧感令人浮想联翩，仿佛就置身在古代的印度或波斯。在游戏之余开启鸟瞰视角，好好欣赏一下眼前的美景倒是个不错的选择。甚至某些地方视角会故意被拉远，然后让玩家们在云海之巅战战兢兢地去走独木桥，那感觉真是太棒了。



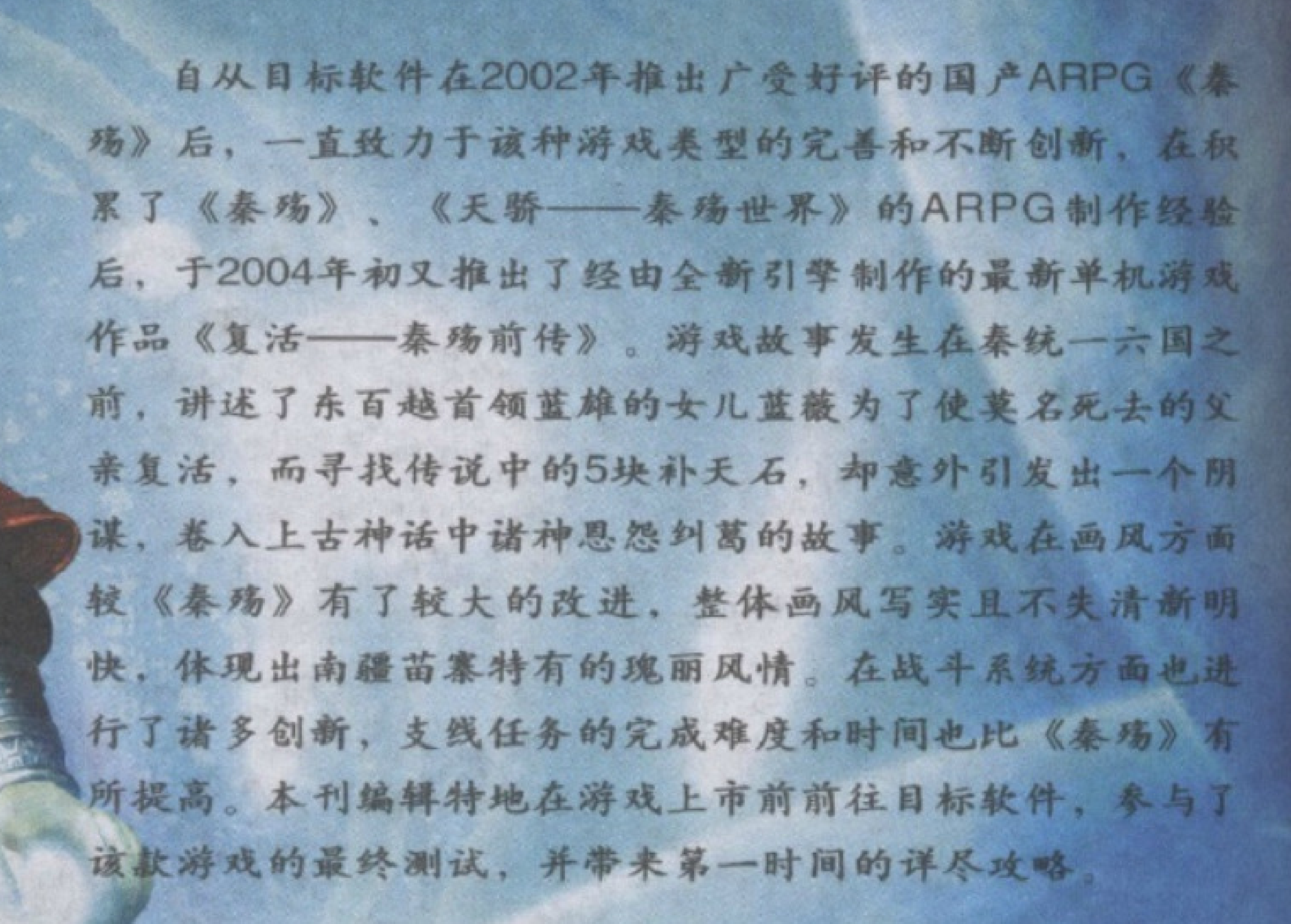
王子和公主并肩作战，英雄救美的行为显得更有意义了。

乔丹·麦其纳像以往一样亲自撰写了SoT的剧本。或许是多年来参与电影制作的经验带给他灵感，游戏中相当注重气氛的渲染，以及通过细节的动作和对话丰富了人物的形象。整个故事就是以倒叙开场的，直到Boss战之前的过程都是王子对公主的自述，然后回到了正常的叙事轨道上，这就让故事有一个“疑云密布”的开始，而谜底直到最后才被揭开，电影味道十足。可惜的是，在漫长的游戏过程里，王子和公主的对话以及能引起故事转折的地方很少，即时演算的过场动画运镜十分潦草，使那种浓郁的电影气氛有所削弱。当然王子或俏皮或严肃的自言自语对剧情有一定的补充作用。当看到结尾处，王子为了还给公主一个美好的记忆而使时间倒流，接着潇洒离去时，给人的感觉还是欢乐中带着几分哀伤的。这时候，我们真的随着奥斯卡奖配乐大师的音乐融入到故事里去了。



这是游戏中需要听声辨位的场景，算是一个有意思的谜题。

**总之，SoT是一个用心雕琢的作品。除了核心的动作设计之外，在画面、音乐等方面都一丝不苟，达到了极高的水准（遗憾的是PC版未能附赠原始的PoP一代）。作为过去一年里最出色的动作冒险游戏（这样的评价应该是当得起的），它成功的秘诀很简单，就是做出一个中规中矩的系统，然后在操作感上达到最佳。换句话说，它是把在2D时代原始的PoP中的核心元素以及3D时代《波斯王子3D》、《古墓丽影》的成功元素提炼出来，在技术的层面上把它们做到了最佳。这折射出一个无奈的现实，那就是SoT仍然是保守的，没有革命性的进步，它所表现的仍旧是过去十几年里类似游戏不断在应用的那些元素。只是对于玩家来说已没有什么好抱怨的了，因为近些年里很少有类似的游戏能达到这个“最起码”的标准。** P



自从目标软件在2002年推出广受好评的国产ARPG《秦殇》后，一直致力于该种游戏类型的完善和不断创新，在积累了《秦殇》、《天骄——秦殇世界》的ARPG制作经验后，于2004年初又推出了经由全新引擎制作的最新单机游戏作品《复活——秦殇前传》。游戏故事发生在秦统一六国之前，讲述了东百越首领蓝雄的女儿蓝薇为了使莫名死去的父亲复活，而寻找传说中的5块补天石，却意外引发出一个阴谋，卷入上古神话中诸神恩怨纠葛的故事。游戏在画风方面较《秦殇》有了较大的改进，整体画风写实且不失清新明快，体现出南疆苗寨特有的瑰丽风情。在战斗系统方面也进行了诸多创新，支线任务的完成难度和时间也比《秦殇》有所提高。本刊编辑特地在游戏上市前前往目标软件，参与了该款游戏的最终测试，并带来第一时间的详尽攻略。



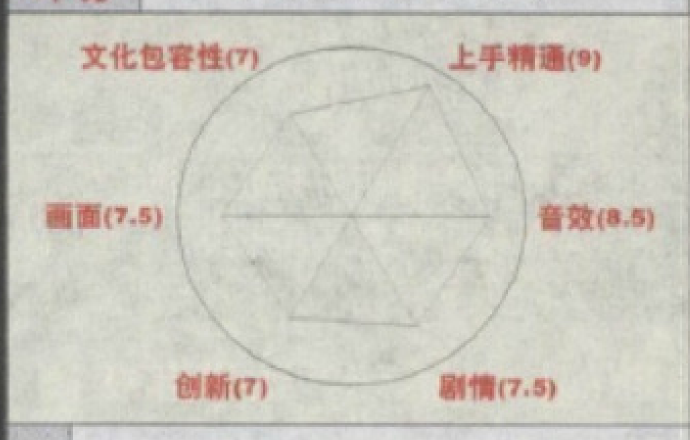

■晶合实验室 北四环组

## 引子

战国末期，乱世纷争，刀兵不断，强大起来的秦国在不断对东边六国用兵的同时，眼光也盯到了地处南方的东百越，昔日美丽宁静的南部疆域似乎也难逃世事侵扰。秦王嬴政派出使者拜见东百越的首领蓝雄，希望蓝雄能臣服于秦国……而上古传说中蚩尤与黄帝百余年战争的恩怨，人类与诸神的纠葛似乎时刻都没有终结，传说，还是宿命？亲情，还是战争？几位主人公纠缠于乱世与传说中的命运旅程也就此开始……




| | |
|---|---|
| 制作 | 目标软件 |
| 发行 | 寰宇之星 |
| 载体 | CD×2 |
| 类型 | 动作角色扮演 |
| 语言 | 中文 |
| 环境 | WIN9X/Me/2000/XP |




配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 500MHz
内存：256MB
显卡：16MB以上显卡
硬盘：2GB




落霞村，大祭司赤环家中。

没能见到蓝雄的秦国使者正在软硬兼施地逼迫赤环投降，而赤环则以首领蓝雄不在而婉言拒绝了秦国的要求。秦国将军恼羞成怒，出言威胁赤环，被刚刚从外面回来的蓝薇打断。秦国将军以为蓝薇是弱女子好欺负，却被接着闯进屋子的梁虎吓住，只好灰溜溜地逃走了。

“平静了十几年，又要打仗了……”，赤环显得忧心忡忡，蓝薇却是初生牛犊不怕虎，要和秦兵大战一场，赤环只好说天色不早了，要蓝薇回去休息，将她打发出来。蓝薇一出门就被殷成叫住，原来殷成要到中原去些时日，和蓝薇打个招呼，蓝薇对他说中原有什么好东西要带回来给她。

从现在起蓝薇可以自由行动，在战神祭典开始前一共有两天的时间，在这段时间里可以熟悉一下各种操作。为清楚起见，在以下的攻略中，将把能影响情节发展的主线任务和普通支线任务分开介绍，不论是主线任务还是支线任

**快捷键说明**

1、2、3：可分别选择队伍中的五位队员。
C：打开/关闭人物属性界面。
~：选中全部队员。
M：打造
U：升级
N：打开/关闭装备界面。
L：打开/关闭任务日志界面。
B：打开/关闭道具界面。
Z：打开/关闭队友界面。
V：打开/关闭技能界面。
X：打开/关闭换人模式。
O：打开游戏设置界面。
TAB：打开/关闭雷达地图。
CTRL+~：打开/关闭自动跟随队长功能。
Esc：打开系统菜单界面的快捷键。
Alt：按住不放可以打开地面道具栏。
F1~F8：分别是当前队员的8格快捷物品，单击可快速使用。
F10：清除屏幕信息和消息球。
F11：快速存盘。
F12：快速取盘。
Print Screen：截取游戏画面，并存放在Screenshot目录下。

务，都可以选择有多种完成方式。一般情况下我们只选用一种方式完成而不再特别强调别的完成方式，另外请大家还要注意，一些小任务在任务列表中并没有列出，需要玩家注意和NPC对话提供的一些细节才能发现。在回去睡觉以前，蓝薇可以到处逛逛，这段时间没有主线任务。

**支线1**：在酒馆门口会遇见阿丹，阿丹在忙于替赤坏抓虫的时候却把赤坏给他买虎骨酒的钱丢了，正在那里寻找，蓝薇自告奋勇答应帮他去酒馆找老板要虎骨酒。

**支线2**：在酒馆里找到酒馆老板，蓝薇把阿丹的事情一说，最后决定由蓝薇去落霞谷打几块蛇肉来交换虎骨酒。到落霞谷杀蛇后可随机得到蛇肉，把蛇肉交给酒馆老板后可得到虎骨酒，交给阿丹可得到100经验值。另外，蛇肉可以补血，为了以后的战斗，可以多打些蛇肉、蛇皮储备。

**支线3**：在酒馆里和霍大哥说话，会得到关于猴酒的详细信息，到落霞谷中部有一处断崖，上面有3只猴子，这时有3种选择，一定要选择"用石头打对面的猴子"，猴子也会学着人样用果子打人，这样就可得到4个猴果（有1个猴果是给酒馆门口小喵的），拿回去找酒馆里的姚厨子，他会答应帮蓝薇酿造猴酒，但要第二天去取。

**支线4**：拿到猴果后，在进酒馆找姚厨子之前和酒馆门口的小喵说话，小喵会要果子吃，这时可以答应给他1个猴果，小喵会告诉你食人森林里有个树洞的消息，并且说这是阿瓦告诉他的，找到阿瓦可以证实这一点。注意：一旦进入酒馆和姚厨子对话，所有猴果都会交出，就无法触发本情节，树洞在食人森林的右上方，在里边可以找到一些香绯果（这些果子在成都城的支线任务中会用到）。





**支线5：** 在落霞村里闲逛，会撞到一个中原打扮的年轻人，询问后得知这个人叫伍雄，他是特地来给丘老伯送百花酿酒的，蓝薇对丘老头儿的宝贝垂涎三尺，就答应替伍雄送酒，但是丘老伯现在不在家，只好明天再来找他。

**支线6：** 在好友白月儿家中，月儿奶奶拜托蓝薇给她找松木，可以先在城里采，如果没有再去郊外找。方法是用鼠标点击树木，会随机掉出木材，多试几次即可找到松木，交给月儿奶奶就可以了。

**支线7：** 在村里碰到猎人阿盛，阿盛原来是来向蓝薇借首领蓝雄的旧头盔打猎用的，到蓝雄卧室里找到头盔交给阿盛就可以了，记得第二天向他要回。

**支线8：** 与河叔对话，他说自己的手杖需要蛇皮包一下，去落霞谷杀蛇可随机得到蛇皮，交给河叔就可以。

**支线9：** 同落霞谷里的铁生对话，他会说蛇毒很可怕，要蓝薇多加小心。在赤环屋子里有个箱子，里面有蛇毒解药和花毒解药，将蛇毒解药交给铁生，铁生会向蓝薇介绍一些野外怪物的情况。

一口气做了这么多好事，帮了这么多人，蓝薇有些累了，还是回自己的卧室休息吧。（请注意，蓝薇一旦回卧室就寝，第一天就算结束，上面提到的9个支线如在此之前没有完成，就算错过了，以后也没有完成的机会，第二天的任务也是一样。）

夜里，外出归来的蓝雄来到赤环的屋中，赤环对他说秦王嬴政派了使者来劝降。蓝雄表示即使秦国能够统一中原，东百越也绝不屈服要抗争到底，15年前伤心的往事又回到脑海中……

时间回到15年前，妻子洪薇劝蓝雄多多休息，因为自几年前西百越被



就在这里用石头打对面的猴子。



在村中碰上了来给丘老伯送百花酿的伍雄。

## 关于技能的使用

游戏中的技能分为攻击技能（包括主攻技能和必杀技能）、辅助技能两种，通常都是用鼠标左键使用主攻技能，用鼠标右键施放辅助技能和必杀技能，战斗中辅助技能要和主攻技能搭配使用才能发挥全部技能功效。例如巫师的技能“五行灵气”，它有个特殊功能就是增加吸取生命、降低敌人进攻速度，如果单独使用这个技能，它的特殊功能就不会被激活（其功能显示字符为暗色）。只有当使用“木神诀”后，“五行灵气”的特殊功能才会起作用（其功能显示字符为高亮）。

所有技能都可以设置为自动使用，方法是点开左边或右边的技能图标，将鼠标指针放在图标上按下鼠标右键，图标上出现一个“A”，即表示已经设置为自动使用。当这个角色处于非选中的状态时（即不在玩家控制之下时），电脑AI就会自动控制角色使用这些带有“A”标志的技能，包括主攻技能以及需要与之搭配的辅助技能，都能合理自动施放。例如可以将岩洪的加血技能设置为自动使用，一旦队伍中有人的生命低于1/2时，他就会自动施展补血技能。需要注意的是，互斥的技能是不能同时设置为自动使用技能的，例如火神诀和木神诀。另外如果将必杀技设置为自动使用，那么当角色气满时就会自动放出必杀技，必杀技使用多次后可以提升等级（低级必杀技的攻击力并不强）。

在游戏中如果想玩得轻松一些，建议玩家只控制一个角色，而将其他队员都设为自动，在战斗中可以根据需要随时按Ctrl+~来切换队友是否自动跟随（比如在烈焰洞这样的地方就不适合让全体队员都跟上来），这样一来可使各个队员各种技能的使用效率得以大幅度提高。使用技能的基本原则是：游戏角色是什么属性，就使用什么属性的技能（使用武器也是这个道理，游戏角色是什么属性，就尽量使用什么属性的武器），这样才能发挥最大功效。判断角色属性的方法，一个是看屏幕正上方角色名字右边的标志，另外也可以看角色的五行属性点数，哪方面属性点数最高，这个角色就是哪个属性。一般来讲，在角色升级时应将60%～70%的点数加在主要属性上，其它属性可根据装备需要适当分配点数。

在控制角色时可对10个技能设置快捷键，方法是点开左边或右边的技能图标，将鼠标指针放在图标上面，然后在键盘上按下想要设定的键（从Q、W、E、R、T、A、S、D、F、G中选择其一），即可完成快捷键设置。在战斗中可通过快捷键迅速切换技能，比如在打Boss可先用一个攻击力

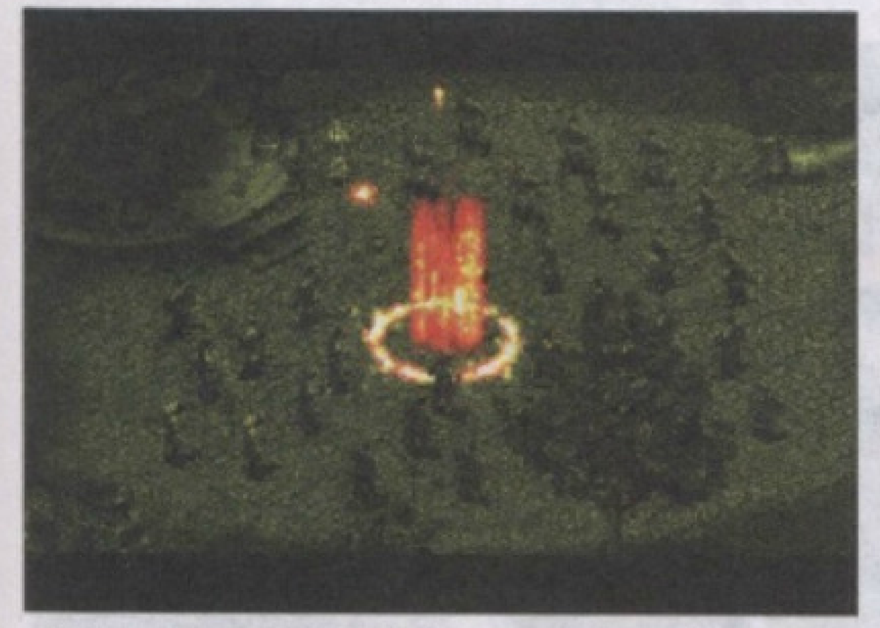
秦军攻灭后蓝雄就没有好好休息过。他们的小女儿已经快3岁了，该有个名字了，这也要当爹的蓝雄决定才行。突然有村民来报说秦军已经攻到村口，而蓝雄之子蓝鹰已经出村迎敌了。夫妻二人决定去支援，从右侧出口出村，正好碰到赤环。这时玩家可以控制蓝雄3人，这3个人级别很高（20级），拦路的秦兵应该远不是对手，玩家可趁此机会体验一下高级法术，同时从人物参数上看看不同职业角色的升级取向。

村口，蓝鹰已经被大量秦兵包围，看来伤得很重，他在告诉爹娘快快撤离后，使出了玉石俱焚的法术同秦军同归于尽。蒙受丧子之痛的蓝雄夫妇且战且退，但已被秦军团团围住，洪薇也中箭身亡。正在万分危急的时刻，秦军阵后出现了召唤怪兽，一举将秦军消灭。及时出现施以援手的是西百越的岩鹏，他是西百越首领岩博的弟弟，蓝雄原以为他已经死了，不想他在此出现，岩鹏说当初他触犯族规，但兄长不忍心处死他，把他悄悄放了，以后就一直在外漂泊，听说秦军攻打西百越的消息后，他赶回去援助，但只救出了侄子岩洪。因不愿侄子跟着自己漂泊受苦，所以想把岩洪托付给蓝雄，蓝雄就答应收岩洪为徒。在妻儿的墓前，蓝雄发誓为他们报仇，并给女儿取了和妻子一样的名字，叫蓝薇。

回想痛苦的往事只会让自己更痛苦，赤环改变了话题，说蓝薇如今已经长大了，和岩洪是很般配的一对，并且建议蓝雄让蓝薇帮忙处理族内事务，好好锻炼一下，蓝雄答应天亮后和蓝薇好好谈谈。




天亮了，蓝薇从睡梦中醒来，父辈的忧虑和秦军步步进逼的危险并没



蓝鹰使出玉石俱焚的法术与秦军同归于尽。





岩鹏用召唤怪兽尽灭秦军



高但间隔时间长的“大技能”打它一下，然后马上切换到另一个攻击力较低但攻击频率快的“小技能”连续攻击，当那个“大技能”的间隔时间过去后，可以马上再切过去使用，然后再切回来继续使用“小技能”攻击。也可以将多个“大技能”连续切换使用，前提是角色的MP足够多。

巫师的“杖击”是需要引起重视的一项技能，虽然它是初级技能，但它能把敌人加在自身上的特殊效果打掉（其他职业的角色也有类似技能，但名称不同）。比如有的Boss一进入战斗就挂上像“治愈之力”这样的回血技能，这时使用杖击就可以把它的这种技能效果打掉，再杀它就容易多了。另一方面各人物角色有时也需要清除自身所带的一些特殊效果，比如梁虎因为使用了“大地之力”技能而处于无法移动的状态，或是被敌人加上了诅咒效果。使用梁虎的“净化”技能就可以清除自身所带的一切效果，而祭司的“神恩”则可清除所有队员身上附带的效果，另外也可以通过吃药来清除自身所带的技能效果。

一般来讲，游戏中各个角色分练不同属性的技能在战斗中搭配使用会取得比较好的效果。巫师蓝薇练木系或火系攻击技能，木神诀或火神诀是必备的辅助技能，以加强木系或火系技能的攻击力，而其它常用辅助技能主要是以降低敌人能力为目的，比如“万魔缠身”；祭司岩洪练水系，在战斗中建议以电脑AI控制为主，将除树精和石怪以外的其他召唤技能都设为自动使用，由于树精和石怪的行动速度太慢，所以还是在必要时手动召唤为好。使用召唤兽的好处是在像“烈焰洞”这样的地方时，对付那些喜欢自爆的怪物可以用召唤兽去前面扛着，另外一个必须设为自动使用的辅助技能就是补血技能。祭司的主攻技能以“神力”和“神罚”为主；刀客彩欣练金系，常用的辅助技能以增加自身闪避率和命中率、提高移动速度和攻击速度为目的，比如“残影”。攻击技能则以连续技为主，需要事先编辑好连续技，在玩家控制时将鼠标左键设定为使用连续技，战斗中只需连点3下就可使出连续技，而在电脑AI控制下就需要将连续技设置为自动使用，通常连续技的第三击都有攻击加成；游侠盖聂练木系，常用辅助技能有“御气”、“潜龙”等，常用攻击技能有“雷庭万均”、“龙飞凤舞”等。在电脑AI控制游侠时，建议将他的所有攻击技能都设为自动用；兽人战士梁虎练土系，由于他在使用“狂暴之力”时会减HP，所以这项技能不可设置为自动使用。另一个不可设为自动使用的技能是“大地之力”，因为使用此技能后就不能再移动了，但攻击力会得到提升，搭配使用“投石”技能可将石头扔得更远，打得更狠，搭配使用其它攻击技能也可以使攻击力大幅度提升。

有影响她的情绪，她决定去找阿瓦练习新学的法术。阿瓦一听蓝薇又要找他当陪练，吓得魂都没了，正待逃走，蓝薇早一个法术打过去，阿瓦顿时昏倒在地。蓝薇开始以为他是装的，看了看不像，看来又用错了魔法，就有点慌了神，马上跑去向赤环求救。来到赤环家中，发现父亲蓝雄也在，蓝薇以为肯定要挨训了，出乎意料的是，蓝雄并没有怎么责备她，只是要蓝薇把问题解决后去见他。赤环要蓝薇到落霞谷中的洞穴里杀死蛇王（此时可以得到木神诀、火神诀，用鼠标右键在菜单中点选可以学会），取到蛇王胆后即可配药治疗阿瓦。蓝薇出了门，正好碰到梁虎，梁虎说自己已把晕倒的阿瓦抬回他家中，蓝薇就要梁虎和自己一起去落霞谷。在落霞谷深处找到一个洞穴，蛇王就在洞的最里边，蛇王攻击力不算强，移动也慢，打起来还算轻松（注意要携带足够的补血药品）。在蓝薇和梁虎杀死蛇王的同时，岩洪回到了落霞村，似乎心事重重的样子，无暇同村里的人寒暄，径直来见蓝雄。岩洪对蓝雄说任务进行得很顺利，蓝雄让他回去休息，准备参加第二天的战神祭礼。

蓝薇回村将蛇王胆交给赤环，拿了解药救醒阿瓦，然后回家见父亲蓝雄，蓝雄并没有训蓝薇，只是要她以后学着帮忙处理族中事务，并要她早些休息，不可误了明天的战神祭礼。原来百越人当年追随战神蚩尤和黄帝打了百余年的仗，因此百越人对于蚩尤的崇拜可谓由来已久。后来战神败给了黄帝，百越人也回到南方定居，战神战败后没人再见过他，但秦人却一直希望占领南方百越人的领土，也因此有了刀兵不断的战争。

**支线1**：在村中和小喵对话，她会要钱买糖果，给一些就是了。

**支线2**：找到阿盛，要回昨天借给他的蓝雄的旧头盔。

**支线3**：到丘老伯家就百花酿交给丘老伯，根据对话选择不同可得到装备或经验值的奖励。

**支线4**：到酒馆找姚厨子可以得到他酿制的猴酒。

**支线5**：找到河叔，发现他的手杖坏了，由于和巧手达发生了一点小矛盾，他不好意思找巧手达修理，蓝薇决定代劳并顺便解开了两人的过结。

**支线6**：到白月儿家中找白月儿，月儿奶奶说月儿上山采白茶花去了，去了很久都没回来。蓝薇心想月儿不会法术，碰到危险可就麻烦了，忙出门寻找，同阿丹对话可知月儿去了食人森林。在食人森林中部有棵大古树，在附近可以找到月儿，发现月儿正被食人花袭击。杀死食人花救下月儿，护送月儿回到落霞村，正好遇到同来援救的岩洪，蓝薇开始时以为月儿冒生命危险去采白茶花是送给岩洪，心里不太高兴，后来得知是为了献给月儿死去的爹娘。

**支线7**：在食人森林可以碰到天胜，



岩洪回到了落霞村。



到食人森林中寻找月儿。



## 关于打造术

在游戏中共有4种打造术——八卦（初始技能）、河图（离开落霞村时得到）、洛书（在晋阳程豫家里得到）、五行（在兽人部落铁匠边的箱子里得到）。其中八卦是最简单的打造术，用任何材料随意组合即可打造装备。在河图中则加入了1组五行相生关系，按照五行相生（即金生水、水生木、木生火、火生土、土生金）放置打造材料，可以打出更好的装备。这两种打造术通常都是用来打造初级装备的，若想得到更高级的装备，就需要用到洛书和五行打造术。在洛书中包含有3组五行相生关系，在五行打造术中则含有5种相生关系。需要注意的是，在用洛书或五行打造时，必须按照五行相生关系放置打造材料，否则无论打造材料如何高级，打造出的物品也可能会比用八卦、河图打造出的初级装备还差。打造术可以通过两种途径升级，一是经常使用某种打造术得到升级，另一种方法是找铁匠花钱升级，但对角色有级别要求。打造术级别越高，就可以使用更高等级的打造材料，也越容易打出高品质的装备（最高品质的是红色装备）。装备的属性会根据打造材料的不同而不同，原则上是以数量最多的打造材料来决定装备的属性。如果出现某些种类的材料数量相同的情况，则以放置打造材料的位置决定所得装备的属性，哪种材料的位置在前，所得装备的属性就与此种材料相同。若能打出一身相同属性的装备（即“套装”），就可以开启所有装备的所有隐藏属性。



他会说花毒很厉害，要蓝薇多加小心。将赤环屋里得到的花毒解药交给铁生，铁生也会向蓝薇介绍一些野外怪物的情况。

也许是因为昨天太劳累了吧，蓝薇又睡过了头，这可大事不妙，蓝薇急急忙忙跑到神殿，站到赤环右侧，祭礼正式开始了。正当村民们虔诚地祈祷时，首领蓝雄身上突然出现怪异的绿色火焰，然后倒地身亡。蓝雄死后，为了能统领百越各部齐心协力抵抗强秦，赤环等力劝蓝薇继任首领，蓝薇却觉得自己不能胜任而不肯答应，众人也无法勉强。蓝薇在父亲墓前触景伤情，回忆起往昔的种种亲情，最后竟晕倒过去，被岩洪发现送回家中，蓝薇大病一场。

7日后，蓝薇再次来到蓝雄墓前祭奠父亲，岩洪突然跑来，说自己小时侯和叔叔一起流浪时，有人告诉他只要找齐5块补天石，就能使死去的人复活，岩洪坚信这件事是真的，蓝薇听了也非常高兴，想想族里就属赤环伯伯见多识广，就跑去请教。不知道赤环是压根不相信补天石的说法还是别有隐情，他劝蓝薇不要胡思乱想，要专心做好继任首领的准备。蓝薇当然不肯就此罢休，从赤环处出来她就问祭堂前殷成有关补天石的事情，殷成相信有补天石的存在，并说当年西百越被秦国所灭时首领岩博曾派勇士冒死将补天石送出，交给蓝雄保存。他还建议蓝薇查一下蓝雄遗留下来的物品。蓝薇在蓝雄卧室书架上找到一把铜钥匙，打开了旁边锁着的箱子，里面有个小的战神雕像，同祭堂里的战神雕像十分相似，就跑到祭堂里查看，将小雕像放到战神雕像右边的洞里，供桌上掉出了一个小石片。蓝薇几人发现这个石片和食人树林深处惊蛰洞里一个石门上的痕迹很像，就一起叫上梁虎来到食人树林西北角的惊蛰洞。在惊蛰洞里找到并打开石门，就可在密洞内得到第一块补天石，梁虎看到补天石后大为奇怪，说小时候在自己中原的家乡也见过类似的石头，蓝薇等人决定到梁虎的家乡跑一趟。这时密洞里出现两只蜘蛛王，实力较强，要小心应战。

回到落霞村，又有噩耗传来，大祭司赤环被毒虫咬伤毒发身亡。时常为赤环抓虫的阿丹说这种毒虫很罕见，一定是有人故意放在赤环屋中谋害他，联系到秦国使者劝降一事，而蓝雄和赤环相继离奇死亡，事情更是蹊跷，蓝薇更坚定了去寻找5块补天石复活亲人们的决心。

离开落霞村从落霞谷一路向北就是通天悬崖，再往前是古道，蓝薇问梁虎为什么来到百越，梁虎回想起小时和伙伴铁狼打赌，比武失败就跳悬崖的往事，幸而被树叉拦住才没有摔死，然后就流浪到百越。一行人刚来到古道，就看到了疾驰求援的彩欣，她说秦军已经攻占了巨灵村，她正要去落霞村求救，蓝薇等立即跑去帮忙。杀光巨灵村的秦军以后（此处要求全部杀光才可触发后续情节）见到巨灵村的族长，族长向彩欣道歉，因为彩欣的父亲是秦国人，所以族里的人对彩欣都不是很友好，不想在此关键时刻，彩欣却舍命去求救兵。他对蓝薇等这么快就来援救也很惊奇，蓝薇告诉族长父亲和赤环伯伯都已死去，而自己正要去找补天石复活他们。族长说他这里原来也有一块补天石，但被刚才的秦军抢走了，据说是要送到九原城桓琪将军处，桓琪？据说彩欣的父



岩洪向蓝薇说起补天石的事。



梁虎回想起小时和伙伴铁狼打赌的事情。



从秦军手中解救巨灵村。



族长向彩欣道歉。



在巨灵后山与林芬交手。





岩洪愤怒地冲向强盗。



在红泥村找到第一个游方货郎。

亲也叫桓琪，为了弄清真相，彩欣决定加入蓝薇的队伍，一起前往九原。临行前，彩欣前往母亲的墓前告别，说自己要到中原寻找父亲。

**支线8：**在巨灵村的祭坛上碰到祭司，他说祭祀用的战灵鼎不见了，估计是前任祭司林芬偷拿的，她可能是对被免去祭司一职心怀不满，想以此报复村里人。在巨灵村后山，见到正在用战灵鼎祭祀的林芬，双方一言不和打了起来，打败林芬后，林芬却说蓝薇一伙闯了大祸。原来后山的山洞里封印了很多巨灵，需要每3年祭祀作法才能确保巨灵不会破除封印，今年正是祭祀之时，而新任祭司却忘记了，因此她才偷了战灵鼎来此祭祀。如今法术被中断，巨灵们很快就会破洞而出，她要蓝薇等立即回村报警，自己留下来应付巨灵。于是众人杀死一只巨灵后，跑回村子报警，得知林芬会舍身封印巨灵，忙又跑回后山帮忙。可是已经来不及了，林芬牺牲了自己封印了巨灵，并要蓝薇转告村里人别忘记3年之后再来封印，蓝薇只好拿着战灵鼎回村复命。族人都为误解了林芬感到愧疚，并答应以后一定按时祭祀。

**支线9：**在一处被烧毁的屋子旁边，有一个村民在呆呆发愣，他说自己找到的金刚钻和水晶玉都放在屋中，肯定已经烧失了，蓝薇却说按照五行相克的原理，水晶玉不会烧失，进入屋子果然在屋左边发现了水晶玉（要求队伍级别7级以上才能发现）。




出了巨灵村又进入古道，一路向西就是红泥村了，这里已是秦国的地界，村口守卫的3个村民拦住去路不让通过，蓝薇等好说歹说，村民才答应他们只可路过不可停留，不许惹是生非。

村里的居民普遍对蓝薇等百越人不太友好，看来还有些害怕他们，蓝薇也不想在此久留，准备从右侧出口前往鄠县。在村口却碰到了一个叫小石头的小孩子，小石头一点不怕他们，还主动和他们攀谈，为了证明自己是聪明的小孩，他还给蓝薇一行出了一个谜语，岩洪不知为何和这个小孩子特别投缘，故意不猜出谜语让小石头高兴。同小石头说完话离开红泥村，却听到村里传来呼救声，蓝薇等人立即返回村中，发现是强盗抢劫。强盗们抓住并杀害了想去报信求救的小石头，岩洪见小石头被害，暴怒地冲向强盗，一番激战杀光了强盗，岩洪也因为保护蓝薇受了一点小伤，这让蓝薇担忧中又有些欣喜。由于帮助村民杀退了强盗，村民对蓝薇一行友好了起来，可以在村里四处走走，和村民对对话（完成此处情节才可完成支线）。

众人终于离开了红泥村，在去往鄠县的路上碰到了一个奇怪的老者，攀谈后得知老者叫程豫，他说自己对补天石也很有兴趣，还说自己晋阳城家中有一些关于补天石的书籍，欢迎蓝薇一行去看看，蓝薇答应了。

**支线1：**众人来到酒馆，岩洪找老板买酒，但不巧酒已售光，老板说酒都是村里王二家酿的，不妨去找王二。王二说仓库内的酒总是莫名失踪，在仓库内杀死偷酒喝的蝙蝠后王二会送酒给你，再回到酒馆，帮老板杀死阁楼上的蝙蝠，可得到金钱奖励。

**支线2：**同村北的村民对话，得知他砍柴用的斧子不知丢在哪里了，出村向右，在村口的一棵树上找到斧子，还给那个村民就可以了。

**支线3：**同河边的猎户对话，猎户会说最近狗熊都变狡猾了，怎么都逮不到。去出村向左的森林里调查，会连续踩3次陷阱，这时狗熊就出现了。这可是一只奇怪的狗熊，居然会说人话，它说自己是只聪明的狗熊，埋怨蓝薇等人弄坏了它对付猎人的陷阱，对话过程会出现两个选项，这时要选择“我本不想伤害你，可现在需要你的皮来做衣裳”，就可得到两张熊皮。

**支线4**：在村北会看见一个小孩，显得很害怕的样子，梁虎凭着直觉说一定有事情发生，带着小孩向前到泥沙谷，果然又是秦军在干坏事。杀死秦军将领后会发现谷中院落里有一个死人，看样子是小孩的父亲，他手里还握着一块红翡翠，拿着红翡翠给小孩看，就可以把他带回红泥村，回村后再和小孩对话，小孩会把红翡翠送给你。

**支线5**：完成支线5后得到红翡翠，再次前往泥沙谷可以找到一个叫姜拓的人，他会告诉你红翡翠就是传说中的血翡翠，可以用来避邪（建议完成此支线，以后的许多支线中姜拓还会出现）。

**支线6**：再次离开红泥村向东，会看见一个奄奄一息的书生躺在地上，怀里紧抱着一个包袱。对话后得知书生名叫李义，为保护怀中的包袱而被强盗追杀，这时强盗出现，杀光强盗后蓝薇怪李义不应为了包袱丢了性命，李义却说这是他和义兄王仁一起赚到的钱，要送到九原城，但自己现在受伤很重，感于李义的忠义，蓝薇决定代劳，李义放心地闭上了眼睛。

来到邬县就碰到秦军在追杀一个青年，从双方的对话中可知这个青年叫荆俊，是要给什么人去送信，秦军之所以没有杀荆俊就是想看看他到底要给什么人送信。蓝薇一行人正好这个时候出现了，立刻就被当成是接应荆俊的人。奋力杀光全部敌军后和荆俊对话，原来荆俊是荆轲的弟弟，他已经身负重伤，临死前他请求蓝薇去榆次给盖聂送信，请盖聂出山帮助荆轲刺杀秦王。蓝薇等人觉得荆俊宁死也不肯出卖朋友，是条好汉，决定帮他这个忙。

**支线7**：到达邬县后天色已晚，蓝薇等人决定休息一晚再出发，同城里的一个青年对话后来到大户人家杨杰家借宿，杨杰说自己有珠宝被一个叫寒星的盗贼看中，要在夜里来偷取，请求众人帮忙看护。蓝薇答应了，谁想一夜无事。第二天早上，杨杰说他已经把珠宝预先藏在弟弟杨强家了，众人忙到旁边的杨强家查看，发觉杨强已被打伤，彩玉已经被抢。回去告诉杨杰，杨杰才明白原来他家的仆人就是寒星假扮的，不过他觉得弟弟杨强没事就好，不愿意再追究此事。蓝薇却有些郁闷，心想有机会一定要和寒星决一胜负。

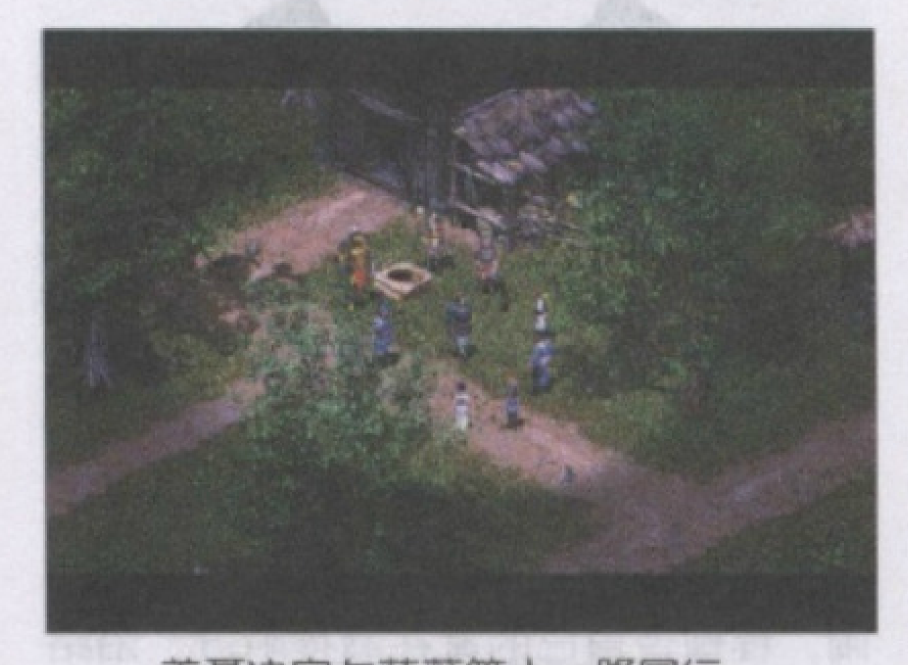
离开邬县，经过黑风林到达榆次，正好碰到殷成，同殷成说起程豫的事情，殷成提醒蓝薇要小心上当受骗。本来以为到了榆次给盖聂带个口信应该是件很容易的事，可到了榆次却找不到盖聂。向城里人打听，城里人对百越人又深存戒心问不出什么有价值的东西。正着急时发现一个盲目老者，由于他看不到蓝薇等人的百越装束，终于问出了一些有价值的东西，老者说在城北河对岸住着一个叫“双羊”的人。来到城北见到“双羊”，彩欣一下子就识破了“双羊”就是盖聂，她转达了荆俊的信息，盖聂却因妻子有孕在身不愿意离开榆次，这也无法勉强，众人只好离开。出屋后却听到了盖聂夫妇的争论，盖聂夫人是深明大义之人，希望丈夫不要顾虑自己，应该去帮助荆轲。

天色又晚，蓝薇一行到客栈投宿，夜里蓝薇偷偷起身练习法术，被岩洪发现，原来蓝薇对岩洪因保护自己而受伤很在意，希望自己的法术能更强，二人正交谈间梁虎和彩欣出现，说秦兵包围了盖聂的住宅。秦将以盖聂夫人的性命要挟盖聂投降，盖夫人为不连累丈夫自尽身亡。蓝薇等人协助盖聂杀退秦军，盖聂却欲在夫人墓前自刎。众人又是劝将又是激将，盖聂终于答应出山协助荆轲刺杀秦王，为无辜而死的夫人和荆俊报仇。得知蓝薇等人要前往九原城，盖聂决定暂时一路同行。

**支线8**：在榆次村口有个虎蛟洞，旁边有个商人徐文说虎蛟洞里奇毒无比，要想进去杀虎蛟就只有买他的解药。徐文的解药有两种，一种要50文，一种要1000文，50文的那种才是真解药，但只有买1000文假药才会有下面的情节出现（因为买贵解药的人有钱，骗子才会起意谋财害命）。买了假解药进入洞中，却发现一点都不起作用。沿路向左杀到出口，正好碰到徐文，原来他是想卖假解药给有钱


在邬县为搭救荆俊而与秦军交手。


盖聂夫人为不连累丈夫自尽身亡。


盖聂决定与蓝薇等人一路同行。


在晋阳城门口岩洪回想起不幸的往事。


在晋阳城找到第二个游方货郎。

人，让此人进洞中毒而死，他再去谋夺财物。气愤的蓝薇将徐文痛扁一顿，徐文高喊救命乖乖交出了真解药。

**支线9：** 这个任务必须在完成支线8后才会出现。在村中大树下有个非常破的箱子，只要一碰就立即散架，这时有个叫徐武的人跳出来说蓝薇弄坏了他给山神的祭品，一定要赔偿（先不要给他钱），争论了半天蓝薇决定去替他到客栈北边的屋子里拿备用祭品。进入那间屋子，发现里面只有一个罐子，也是一碰就碎，这时又有个叫徐财的人出现了，非要蓝薇赔偿，没办法只好出钱了。出屋后蓝薇觉得今天碰到的事情都很奇怪，于是决定调查一下。在村南一间民居的门口听到了徐文、徐武、徐财三兄弟的对话，原来这些事情都是3个骗子预谋所为，蓝薇等人冲入屋内，杀死这3个骗子为民除害。




离开榆次，一行人通过景阳直奔晋阳，在城门口岩洪回想起父母被秦军杀死的情形，更加深了大家对暴秦的仇恨。同以往的城镇不同，晋阳可是个大地方，而且正赶上赶集的日子，很是热闹。程豫说自己的家在酒楼附近，沿路寻到城北，终于找到程豫家，却发现家里根本没人，同附近的居民对话才知道程豫有急事刚出了门。找不到程豫，在晋阳呆着没有什么意义，一行人从东门准备离开晋阳前往九原城。在城门口盖聂被人认出，原来是盖聂的好友张良。张良听说盖聂要帮助荆轲去刺杀秦王，就劝说盖聂不要去冒这个险。说起蓝薇找补天石的事情，张良说自己的老师姬晨处也有一块补天石，并邀请蓝薇等人一起前往云中村拜访自己的老师姬晨，众人约定明早在城门口会合一同前往。

众人回到客栈，岩洪责怪蓝薇不应轻信张良，应该有所防备，彩欣看不过帮助蓝薇说话，围绕“秦国人”的问题岩洪和彩欣发生了争吵，彩欣哭着跑了出去。蓝薇同梁虎、盖聂一起出门寻找彩欣，让岩洪留在客栈中反省。出门问更夫，得知彩欣跑向了城门方向，在城门口碰到了看门老人，说彩欣去了农田方向。众人追到麦田劝说彩欣，这时岩洪也出现向彩欣道歉，矛盾终于解决。众人见天也快亮了，就不再回客栈而是围坐在麦田聊天，盖聂回忆起小时候的事情，说自己的双亲都为匈奴人所杀，师傅搭救了自己并传授一身的武艺，还把女儿许配给自己，可自己最终也没能保护好妻子……天亮后，众人到城门口和张良会合，一起前往云中村。




蓝薇答应帮彭无敌治好他儿子的病。


在彭无敌家得到特殊道具。

**支线1：** 在城中酒馆等处，会听到城西彭家庄彭无敌的儿子得了怪病，正找医生医治。来到城西彭家庄见到彭无敌及其结义兄弟易飞，蓝薇答应替彭无敌治好他儿子的病。到彭公子的卧房，发现彭公子并不是生病而是中毒，症状和自己在榆次虎蛟洞中中毒的情况差不多。蓝薇想起当初那个卖假药的骗子曾经供出过疗毒药方，是虎蛟肉加上枸杞、雪莲等物。告诉彭无敌药方后，彭无敌要蓝薇等人去找虎蛟肉，其它的交给易飞去办。出彭家庄庄口西南角就有一个虎蛟洞，进洞去杀虎蛟就可以了，不过要注意治病用的虎蛟肉和作为补血用品的虎蛟肉不同，它不能服用，只有杀死洞穴最深处的一只虎蛟才会得到。得到虎蛟肉后回去见彭无敌，彭无敌叫蓝薇去厨房配药，与易飞对话后去西院厨房，配好药后果然是药到病除。来到彭无敌居室，蓝薇又对彭无敌说彭公子中毒并非偶然而是有人故意陷害，彭无敌要蓝薇帮忙调查此事，还说易飞可以协助调查。到易飞房中向易飞了解情况，并没有发现什么异常（此处要多对话几次，直到对话中出现易飞说“最近无人来过”时），再向厨师了解情况，得知彭家曾请了两个工匠制作屏风，而这两个工匠又同厨师一起喝过酒，并把厨师灌醉。调查彭无敌屋中的屏风可发现工匠下毒的证据，蓝薇马上又找易飞询问有关工匠的事情，易飞支支吾吾看来别有隐情，但还是告诉蓝薇工匠住在西院客房里（共有2处）。到客房中和工

匠发生战斗，杀死一个工匠，而由易飞负责的那个工匠却逃跑了，向彭无敌说明此事后，蓝薇等人又回到晋阳。一到晋阳便被一青年堵住去路，交手之后得知彭无敌是个恶霸而易飞是帮凶。到易飞家中向易飞的父亲和妻子了解情况，才发现自己帮错了人，于是决定杀死彭无敌和易飞为民除害。返回彭家庄，在庄口正遇易飞，蓝薇斥责易飞不应助纣为虐，易飞却要蓝薇不要插手此事，看来易飞还有别的图谋，双方动起手来，此时如战胜易飞，可以直接冲入庄内大厅杀彭无敌；如果输给易飞也不要紧，易飞会嘲笑蓝薇后返回彭家庄，这时蓝薇进入彭家庄大厅，会发生易飞刺杀彭无敌一幕，原来易飞忍辱负重接近彭无敌就是要为民除害。

**支线2：** 在晋阳城西的集市下方，会碰到卫绅和天眉二人，卫绅为了治好天眉的病费尽心思，听说晋阳有千年人参能治病，他们就来到晋阳，不料千年人参被城西彭无敌买走，不肯卖给他，蓝薇听后很是同情他们，决定帮忙"弄"到千年人参。进入彭家庄，在完成第一个支线时有去厨房配药的情节，厨房里有个箱子，千年人参就放在里边，返回后送给二人，正所谓"为救人命取之无伤大雅"。集市中的铁匠处还可以学习一些打造技能。

**支线3：** 在城中遇到一人在卖宝剑，盖聂十分感兴趣，便与之攀谈，那人请蓝薇等人去客栈交易。到客栈2楼见到卖剑之人，却因他开价过高无法成交，只好离去。到了客栈1楼和老板交谈，老板说还有一个人也上楼买剑了，可蓝薇并没有看见这个人，觉得事情很蹊跷，就返回2楼查看，发现卖剑人已被打伤，剑也被抢了，又是怪盗寒星干的好事。一路追赶到城北的树林，终于找到了寒星，蓝薇等人虽打败了寒星，但还是让他逃掉了。

蓝薇一行和张良经过云中岭到达云中村，见到了张良的老师姬晨，在姬晨家的地下密室里，蓝薇又得到了一块补天石。姬晨还向众人提到，当年蚩尤企图奴役人类，因此与黄帝展开了百年的战争，蚩尤因为失去人类支持而被黄帝打败。当得知盖聂要去刺杀秦王时，姬晨劝他不要前往，说如果刺杀成功肯定是公子扶苏继位，此人待人宽厚，又精明的很，秦国只会更强大；若失败，嬴政一怒之下必然加快吞并其他国家的速度，姬晨劝众人三思。离开云中村继续前行就到了天湖村，天湖村有得昆吾剑的任务，关系到最后能不能打出美满结局，请大家一定要注意。

**支线4：** 在云中村的河边，会遇到采草药的莫纤，蓝薇答应帮她寻找灵珠草，草就在河对岸，然后到村里的白善家，得知白善为了救治村民，还需要3棵灵珠草，到小河南岸可分别找到。再和莫纤交谈，得知是河水被污染才导致村民集体中毒，蓝薇等人就到河的源头查看究竟，在河的源头推开石头发现一个山洞，里面有只毒心兽，原来村民中毒都是它的原因，杀死毒心兽可得到毒兽心脏——万毒之心。与莫纤对话后回去见白善，却得知白善为配解药以身试毒，自己也中了毒，得知他已经把解药配好了，蓝薇答应帮白善送解药，一共得到4份解药，莫纤房里的病人每人1份就可解毒，另一民居的病人需要2份解药。送完解药后回去复命，原来白善是名将白起之后，为赎先辈杀伐过多之罪才拼命治病救人。如果此前在红泥村泥沙谷碰到姜拓并与之对话，此时去进村口处可以找到姜拓，就可用毒兽心脏配得解药，与莫纤对话后救治白善。

**支线5：** 来到天湖村，应先去村中最北端的树林里，此处会遇到一个因与邻家小孩打斗而离家出走的迷路小孩，返回村中民居内，与居民对话，得知他们的孩子小石头离家出走，众人想起林中的小孩，便把小石头带回家中。

**支线6：** 天色已晚，与村民赵老汉对话后可在其家中留宿一晚，这时有一伙强盗跑到村里，强迫村民们搬家，众人出手打败强盗，强盗头子凌彦说只有自己才能阻止天湖干涸，拯救全村。在天湖畔，从凌彦口中得知天湖剑冢和守护神兽的事情，原来天湖底封印着黄帝战胜蚩尤所用的昆吾剑，原本有冰、火两个神兽一起守护，不知何人杀死了冰神兽，现在只剩下火神兽，湖水自然要干涸了，只有杀了火神兽才能解决湖水


在晋阳城东门遇到张良。


在河边可以找到灵珠草。


白善为配解药自己也中了毒。


强盗凌彦要强迫村民搬家。


凌彦说出天湖剑冢和守护神兽的事。





打开石棺取出昆吾剑。



在云中岭意外碰到了受伤倒地的程豫。

干涸的问题。于是众人来到天湖，下到地下迷宫，找到并杀死火神兽，得到火玉和火鳞片，回去和凌彦对话，他竟要动粗夺取火玉，原来杀死冰神兽的也是他，再次打败他，可得到冰晶，重新下到天湖底，在剑冢中使用冰晶、火玉打开开关，得到昆吾剑（冰晶放在左侧，火玉放在右侧）。

**支线7：** 在天湖村村口又遇到卫绅和天眉，千年人参并没有彻底治好天眉的病，他们又来到村中寻找回天草，完成杀死火神兽的任务后可以得到鳞片，找村中李三可换回天草，交给卫绅救人（如果不完成杀死火神兽的任务，也可以直接用2000文钱购买回天草）。

**支线8：** 打败强盗头子凌彦后，他说自己是来寻找妹妹凌秀的，会拿出信物长命锁给蓝薇看，同营地里的强盗及村中居民对话，可推测出凌彦的妹妹就是赵老汉的养女赵凌，到赵老汉家中，可撮合凌彦、凌秀兄妹团圆。

蓝薇一行人离开天湖村，经过云中村到达云中岭，意外碰到了倒地受伤的程豫，盖聂提议将其救回晋阳其家中，岩洪认为程豫不守信用不用理睬，但蓝薇赞同盖聂的意见。

在晋阳程豫家中，蓝薇等人找到一些竹简，但竹简上很多字都被刮了下去，只看出“刑天”之类的字样，完全不能理解。蓝薇等为程豫请来郎中，郎中说程豫没有伤到要害，吃了他的药明天早上就可醒来，蓝薇决定去客栈投宿，明早再来找程豫。

出了程豫家又碰到殷成，他说晋阳已经全城宵禁了，要蓝薇不要乱跑，蓝薇提到送程豫回家一事，殷成好像很吃惊的样子。到了客栈，蓝薇向老板打听为什么城里宵禁，老板说因为有个叫荆轲的人刺杀秦王，所以城里才宵禁，在得知荆轲刺秦没有成功后，盖聂十分痛心和惋惜。夜半，盖聂独自饮酒，看来荆轲的死对他打击很大，彩欣出现劝说盖聂要振作起来，正当彩欣还要有别的表示时，冒失的蓝薇跑了过来，要盖聂和她一路寻找补天石，盖聂考虑以后就答应了。与此同时，程豫家中出现了一条毒蛇，它慢慢爬向了程豫的床……

第二天早上，蓝薇等到程豫家发现程豫已经中毒而死，大夫说咬死程豫的毒蛇在晋阳城非常罕见，但事已至此也没有办法，只好离开晋阳继续前行。经过云中岭到达吉阳村，一到吉阳村就发现秦军在驱赶老百姓，众人以为秦军在抓苦役，就冲上去大战一场。打胜后才发觉是一场误会，原来这支秦军是秦王公子扶苏的部队，由桓峰将军率领，在此剿匪怕误伤到百姓，想把百姓迁到九原城中，一些壮年百姓想留下来帮助官兵杀强盗，这才起了一些争执。误会解除后，桓峰离去，彩欣却由桓峰的名字想起了自己的父亲桓琪……

**支线9：** 在村中间的屋子里找到顶替桓峰留下来的秦将，谁知这家伙是文官出身，根本不会打仗，蓝薇只好主动请缨前往消灭山贼，到了村东的太阳山，杀光山贼和山贼大王吴海回去交差即可。




从吉阳村向北经过襄野就到了九原城东，一进城就听到守城的秦军士兵说因匈奴入侵，九原的东、西、北三门全部关闭，这让蓝薇一行十分着急，因为他们要从北门出发到兽人村，现在封门就无法行动了。既然走不了，就在城里转转。进入客栈转一圈出来后，梁虎回忆起小时候流浪到九原城的情景，当年被城里无赖欺负，被打得遍体鳞伤，有个好心的老人把他带回家，还给他治伤并劝他离开中原，省得再受欺负，所以梁虎才流落到百越。梁虎说自己不知道老人叫什么，但总是忘不了他的恩情。看来秦人中也有好人呀，一行人都十分感慨。

众人来到九原城西的帅府门前，从士兵的对话中得知要从北门出城，

只有同时拥有桓琪和公子扶苏两人的令牌才行，看来出城要大费周折，众人只好返回客栈想办法。到了客栈，岩洪建议去帅府偷取令牌并寻找补天石，其他人都不赞成，因为一旦偷偷开门出去，就可能给匈奴军队有机会攻入城内，岩洪见无法说服众人，就不再做声而暗做打算。

半夜，众人发现岩洪不见了，不用说一定是偷偷跑去了帅府，大家忙去支援。城里到处是守夜的秦军，可以不用大动干戈，跑到帅府就可以了。到了帅府，看见岩洪已被秦军团团围住，正没奈何时公子扶苏出现替他们解了围，扶苏请众人进屋一叙。在屋中扶苏表示自己并不赞成秦国对百越的战争，但朝中有奸臣向父王大进谗言，他也因反对攻打百越一事而被贬到九原，正好赶上匈奴进犯，就在此指挥守城。岩洪说自己有事要出北门，所以才来盗取令牌，扶苏指责岩洪为了自己的事情而不顾全城百姓安危，岩洪无言以对。众人都为扶苏的爱民之心而大受震动，盖聂说要见见桓琪将军，说有件东西要送给他，扶苏说桓琪外出打探军情未归，要众人明早再来帅府找他。

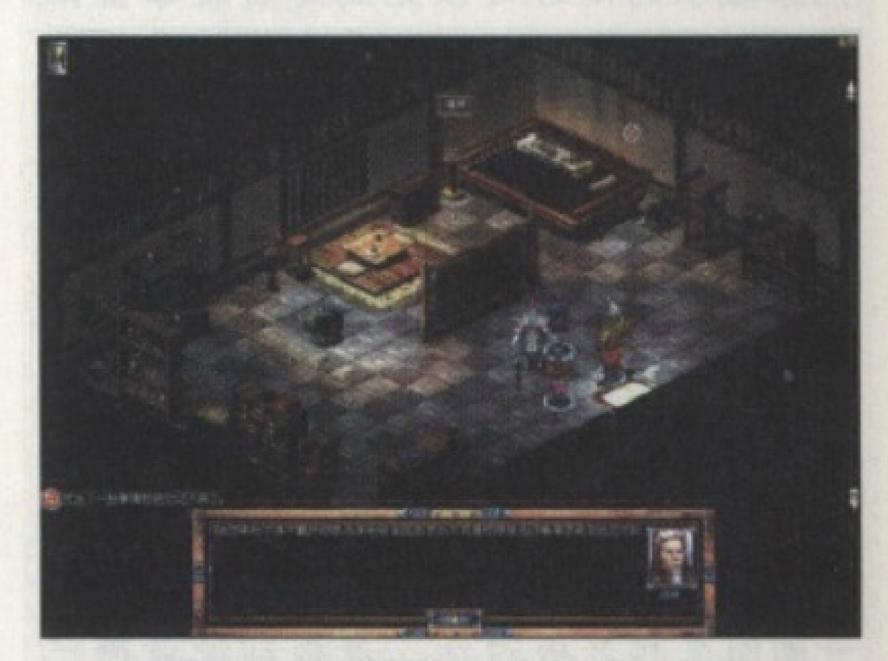
回到客栈，蓝薇责备岩洪不应这么冲动，独自去冒险，她摒退众人，对岩洪说她现在只有岩洪可依靠，希望岩洪为她而保重，并将花带护身符送给岩洪。与此同时，彩欣在2楼也心神不宁，明天就要见到桓琪了，也不知道父亲会不会认自己，盖聂出现，温言劝说彩欣不要有太多顾虑。

第二天，蓝薇等人来到帅府偏房见桓琪，其实只要让桓琪看看彩欣就什么都不需要再说了，桓琪当年为了妻子的安全才不得不离开，后来他悄悄潜回，正好赶上彩欣母亲难产而死，桓琪以为彩欣也死了，才没有再回百越。至此父女相认，众人问起补天石的事情，桓琪说自己是奉了秦王密令来寻找补天石，这件事连公子扶苏都不知道。原来秦王也听说了补天石的传说，希望能长生不老。当得知蓝薇等人此行的目的就是寻找补天石时，桓琪把补天石交了出来，作为对彩欣母女的补偿。就在这时，有士兵进来报说桓峰被匈奴军队俘虏，公子扶苏已经赶往东门，请桓琪也马上赶过去。东门外，匈奴人以被抓的桓峰和百姓的性命要挟桓琪献城，桓峰毫不畏惧，要父亲不要为自己而向匈奴屈服。匈奴人没有达到目的，只好暂时撤退，扶苏和桓琪则返回帅府思考对策。盖聂提出可以去刺杀匈奴将领耶和宇，这样就可以让匈奴退兵，大家觉得应该征求一下扶苏的意见。来到帅府就听到扶苏和桓琪都争着由自己去刺杀匈奴将领，蓝薇挺身而出，表示愿意代劳。此时蓝薇有两种选择，一是和盖聂、彩欣一起去完成刺杀任务，只要杀死匈奴营地大帐内的将领耶和宇就可以，并发现赵高勾结匈奴进攻九原城的阴谋；或和岩洪、梁虎一起留下来守城，只要在城门前坚持够一定的时间就可以（屏幕右上有时间倒计时显示），任务完成后匈奴就会撤军。蓝薇一行向扶苏辞行，盖聂希望扶苏多多关心百姓，彩欣也和父亲桓琪告别。匈奴撤退了，城里的将士百姓自然很高兴，不过也有人不开心，此人就是赵高，原来就是他勾结匈奴进攻九原城。

匈奴大军退后，九原城封闭的3个门重新开放，蓝薇一行从北门而出，准备经过北固草原、大风集前往梁虎的家乡兽人村。在北固草原上捡到一把匈奴长刀，众人估计是匈奴部队仓皇撤退时留下的（在这里还会再次遇见姜拓）。盖聂十分佩服扶苏，表示愿意为百姓的利益放弃自己的私人仇恨，蓝薇听后心有所感。再往前走就是大风集，这里离梁虎的家乡只有一步之遥了。

**支线1：** 在九原城东门附近会碰到一个少年，他是富商家的仆人，他说主人交给他看管的香炉不见了，蓝薇答应帮忙寻找（此任务要求在解救围城之危机前接到才能完成）。来到富商家中，得知富商之子特别想要一个泥娃娃，还说自己要用水和香炉灰做个泥娃娃什么的，看来香炉不见一定跟他有关系，这时有两种办法解决问题——到城里货郎处给小孩买个泥娃娃，或是恐吓他后与仆人对话，都会得到香炉在旁边仓库里


公子扶苏替岩洪等人解了围。


桓琪与彩欣父女相认。


盖聂请缨去杀匈奴主将耶和宇。


捕头正在悬赏捉拿大盗寒星。

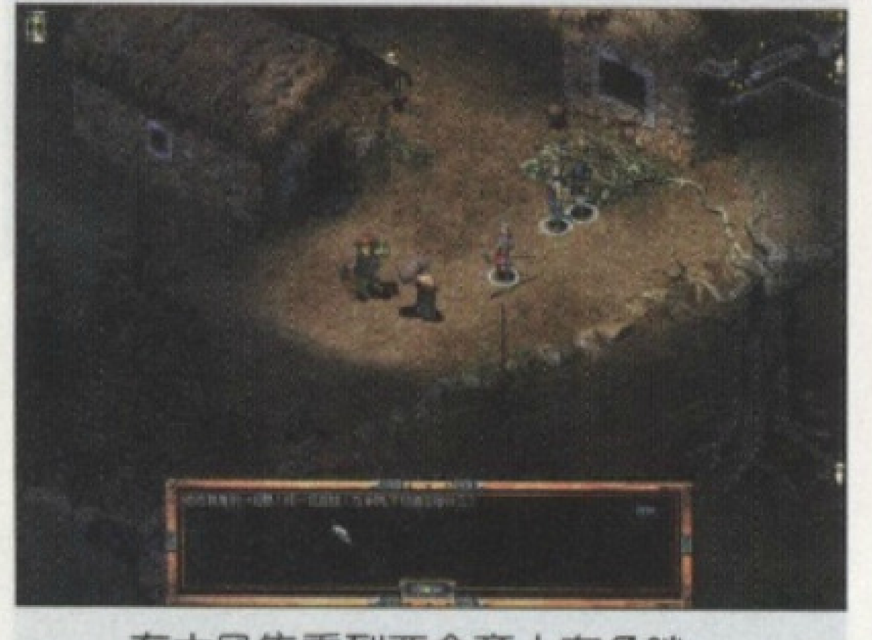

蓝薇设计诱寒星上钩。

的消息，到旁边的屋子里找到香炉，把它交给少年仆人就可以了。

**支线2：** 在九原城西中部可以找到王仁家，将李义舍命保护的包袱交给王仁的妻子，并告诉她丈夫已经去世的事情。王仁妻子会说李义家就在旁边，到李义家将有关李义的情况告诉李义妻子，然后还可以尽自己所能给李义妻子一些钱。

**支线3：** 九原城匈奴之围解后，在九原城东的南边可以见到悬赏捉拿盗贼寒星的捕头，蓝薇答应帮忙。在客栈里，有一个老者要送给蓝薇珠宝，和老者对话后上楼，蓝薇发现自己的钱被偷了，看来寒星就在附近出没。下到客栈一层，有客商说自己的贵重珠宝也被盗了。蓝薇想出了一个好主意对付寒星，她假说自己有一个贵重物品的包裹，为了安全存放在客栈老板处，然后出门转一圈回来和老板对话，老板却说蓝薇已经将包裹取走了，看来寒星这家伙又用了易容术。众人急忙上楼，堵住了化装成老人的寒星，一番质问后却又被寒星溜掉了。不过这家伙一定跑不远，蓝薇等人又到城里寻找，在九原城东西北角上方的房子门前，有一个正在洗衣晾衣的妇女，她说自己受雇于一姓韩的人家，工作不重报酬却很不错，韩？寒？蓝薇立即进入旁边的房子，终于找到寒星，却发现寒星原来是为了养活很多孤儿才偷盗财宝，这时可以选择杀死或放过寒星。如果杀死寒星，可用寒星的头颅到捕快处领赏，如果放过寒星，可以骗捕快说寒星已经掉落悬崖，虽不能得到赏钱，但也算完成了这个任务。不论杀死还是放过寒星，都可在寒星屋中的箱子里找到客商丢失的贵重珠宝，回客栈还给客商就可以了。

**支线4：** 九原城匈奴之围解后，在九原城西帅府门前的一间屋子里，会见到一个病入膏肓的老人，原来他是到九原寻找他多年不见的老友的，不想现在一病不起。蓝薇答应帮助老人寻找他的好友，完成老人最后的心愿，老人会交给蓝薇半个指环为信物。出屋向西到达九原城郊，在最北边的屋前找到老人的好友，并把他带到老人的住所让他们见面，老人的好友会把作为信物的另外半个指环送给蓝薇。注意：这个任务是有时间限制的，一旦接下就要立刻完成。九原城郊有许多强盗，一方面要保护老人好友的安全，另一方面也别因为跟强盗纠缠过久而耽误了时间。


在大风集看到两个商人在争吵。


梁虎见到了老朋友铁狼。



**支线5：** 完成支线4后，在九原城东的工匠家（捕头所站位置旁边），工匠可以把两个半个指环修复为一个。

**支线6：** 在大风集右上会碰到一个猎人，因为家里有蛇而不敢回家，蓝薇答应进屋把蛇杀死。注意进屋前先存盘，因为蛇是否出现以及出现位置是随机的，如果没有找到蛇就取档重来。

**支线7：** 在大风集可以看到两个商人在争吵，一个说自己的木头好，一个说自己的铜好，要蓝薇做个评判。在与二人分别对话中先选择这两件东西都是“万金难求的好东西”，这时可根据自己的需要和相应的商人对话，只要说他的东西强过对方的，就可以5000文的低价购得。

**支线8：** 在大风集北边有个急于卖云霞彩玉为儿子治病的人，而奸商只出很低的价格，这时可以有3种选择，一种是以10 000的价格购买云霞彩玉，一种是无偿支援对方3000文，最后一种是去见店铺内的奸商，谎称自己会以天价购买云霞彩玉，诱使奸商去购买那人的云霞彩玉。




终于到了兽人村，一进村梁虎就碰到儿时的伙伴武铜，他忙不迭跑到梁虎家向梁虎的父母道喜。梁虎回家见到父母，一家人团聚可真好。梁虎说起寻找补天石的事情，得知现在首领芜荆不知去向，通过对话还得知铁狼对于芜荆继任新首领很不服气，处处和芜荆作对。要了解补天石的事情可以去找春阳法师。

见到春阳法师后，说起补天石之事，法师说存放族里圣石的密室只有得到首领同意才能进入。法师又说准备使用预测未来的法术，但需要烈焰洞内赤焰兽的角，这自然也要蓝薇代劳去取。从兽人村向西经过蟒涎崖到达鸿雁岭，赤焰兽就在尽头的烈焰洞中。烈焰洞共有4层，地形虽不算复杂

但里面的怪物会"自爆"，威力颇强。众人到了烈焰洞4层，发现这里空空如也，正诧异间，赤焰兽突然出现袭击众人，差点打伤蓝薇和盖聂。众人合力击败赤焰兽，得到赤焰兽的角，回到兽人村交给春阳法师。法师使用兽角施用观看未来的法术，却只看到了黑影、爆炸、脸、狞笑……无法得到新的信息。众人正茫然间，外面传来了一阵吵闹声，众人忙出去观看，原来是附近木叶村的居民来此提抗议，说兽人首领在他们村子里下毒，要求兽人交出解药，可兽人认为自己的首领是不可能去下毒的，蓝薇等人决定去木叶村查看。

到了木叶村向村长了解情况后，怀疑的重点就集中在3个外来人身上，这3个人分别是卢生、陆宁和乔震。卢生和陆宁是方士，乔震是医生。先去乔震家调查，发现他正躺在床上呼呼大睡，在地上的萝卜堆上发现了绿色的药丸，蓝薇马上把药丸拿给村里药铺的韩掌柜鉴定一下，却发现根本不是毒药。众人又到村里唯一的水井处调查，彩欣在水面上发现很多死蚂蚁，还发现了一些灰色的粉末，众人又把灰色粉末交给韩掌柜鉴定，他说虽然粉末的成分短时间之内无法完全查清，但里面含有砒霜是肯定的。听说陆宁经常用砒霜炼制丹药，看来他的嫌疑最大。到陆宁家中调查，果然在丹炉上找到了灰色粉末，到卢生家调查，发现桶上有一些蜂蜜还粘了一些树叶，另外发现一块烧制的布上粘有砒霜粉末。此后蓝薇找到村长，指认陆宁是下毒元凶，陆宁当然矢口否认，原来是卢生下毒并想嫁祸于陆宁。这时有村民来报告说卢生抢了虬龙角向困兽塔跑去，原来陆宁和卢生是同门，他们来木叶村的目的都是为了虬龙角，但陆宁发现这虬龙角是村民的圣物后就放弃了打算，卢生自觉各个方面都强过陆宁，但却完全不受别人重视而嫉恨陆宁。现在他要用虬龙角来配制长生药，这样就能出人头地，还说自己已经用毒药控制了兽人头领，说罢逃入困兽塔。众人沿着枯木原的方向追过去，进入困兽塔，在3层打败卢生，但卢生宁死不愿交出解药，这时陆宁赶来求蓝薇放卢生一马，卢生虽一点也不领陆宁的情，还是仓皇丢下解药逃跑了。众人用解药救治了兽人头领芜荆，芜荆还邀请众人在兽人部落见面，此后众人回村将虬龙角归还给村长，还消除了木叶村民和兽人的误解，让双方重归于好。

**支线1：**在村中见到铁狼并和他对话，他会要求和梁虎比武，不过此时的梁虎已不会再好勇斗狠，自然是拒绝了。

**支线2：**在兽人村中部，可以碰到一个小女孩，可以和她玩猜谜游戏。

**支线3：**在树屋内见到银狐，说女儿囡囡去了她妹妹松狐家，很长时间都没回来，众人答应帮忙询问，到松狐家却得知囡囡早已离开，众人连忙出来寻找，在一间旧屋里发现因忘带布娃娃而不敢回家的囡囡，此时可以选择到松狐处为她取布娃娃或直接护送她回去。

**支线4：**在村中小野家，小野的妈妈说小野去后山打猎很久都没回来，拜托蓝薇等人帮忙寻找，还说已经拜托标叔帮忙寻找了。在后山的山洞里，发现了铁爪和骨头，把铁爪和骨头拿回去给小野的妈妈看，小野的妈妈说铁爪是小野的，但骨头不是小野的。众人再到后山寻找，见到一个怪兽，打败怪兽后它会逃入洞中，追入洞中发现小野。小野说是怪兽救了自己，请求大家不要杀死怪兽，这时可以选择是否杀死怪兽。另外如果在见到小野妈妈前先见到标叔，也会接到寻找小野和杀死怪物的任务，这时到后山的山洞里杀死怪兽会发现铁爪，拿回去交给小野妈妈即可。

**支线5：**在兽人村兽人兵营中，会见到一个受伤的兽人士兵，如果在此之前顺利找到了木叶村下毒的元凶，同木叶村的药铺掌柜对话可得到两份治疗外伤的药，此时就可以给这个兽人伤兵一份疗伤药治伤。



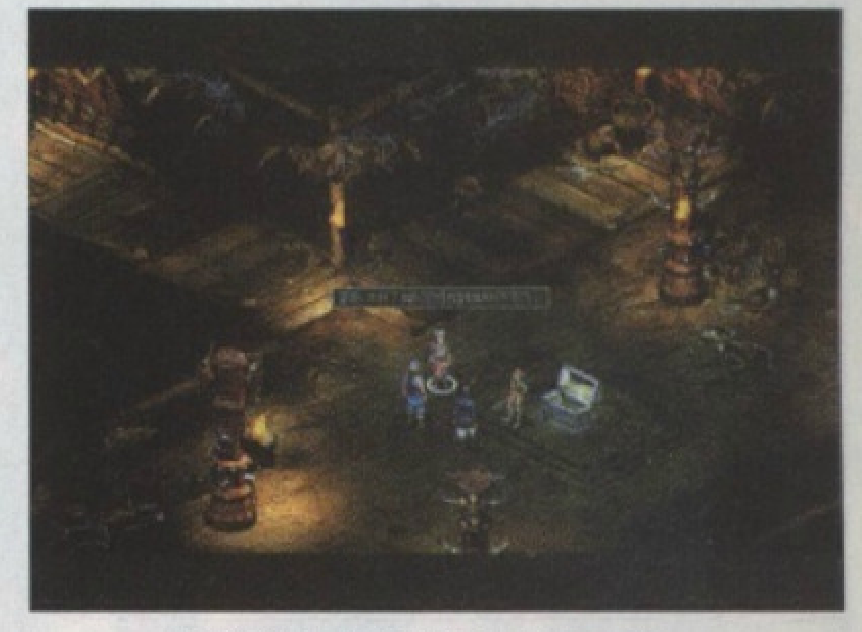

从兽人村向北经过蟒涎崖可到达兽人部落（此时应先完成支线，有部分支线要求梁虎在队伍中），蓝薇到


到鸿雁岭寻找赤焰兽。


取得赤焰兽角后回村交给春阳法师。


在木叶村中展开调查。


追到困兽塔。


在密室中找到第4块补天石。

大帐里找到兽人首领芜荆，芜荆虽很感谢众人出手搭救他，但限于族规，他不能将补天石交给蓝薇，说罢离去。看来要得到补天石只好去偷拿，不过梁虎坚决不同意，并因此而离开了队伍。众人返回兽人村寻找梁虎，正好碰上对芜荆强烈不满的铁狼，铁狼答应帮助蓝薇得到补天石，原来铁狼希望通过丢失补天石导致芜荆当不成首领。

重新回到兽人部落的大帐，铁狼打开机关，出现一个密道，进入密道可得到第4块补天石，可是第5块在哪里呢？这时铁狼跑了进来，说第5块补天石就在兽人们世代守护的黄帝陵中。众人离开兽人部落向西到达天帝崖，在天帝崖最北边发现3座雕像，仔细观察中间的雕像，发现机关并按下，突然蹦出一个守护兽，打败守护兽后得到一颗绿宝石，将绿宝石放到中间雕像的孔中，会再次出现一个守护兽，打败它得到蓝宝石，将蓝宝石叶放到中间雕像的孔中，又出现一个守护兽，打败它得到红宝石，再次放入中间的雕像，黄帝陵的入口这才打开，这时梁虎跑来加入了队伍。黄帝陵共有6层，里面的守护兽实力很强，一路向下杀到第6层，转动中央的4根柱子，出现一个实力超强的守护兽，打败它后打开中间的石棺，发现下面还有密室。进入后得到第5块补天石，再往前走还看到了一个祭坛。蓝薇迫不及待地把5块补天石都放在祭坛上，然后开始施法，希望自己的亲人能尽快活过来。


中间的石像就是进入黄帝陵的入口。

这时芜荆赶来想阻止他们，说补天石根本无法让死去的人复活，它只是黄帝封印蚩尤的工具，如今封印已开，蚩尤的灵魂和蚩尤卫队都重返人间了。岩洪说蚩尤是百越人信奉的战神，不可能为祸人间，但看到满地的蚩尤僵尸卫队，他也无话可说。

芜荆要众人赶快回到地面，说芜真长老和一位姓张的朋友在上面等着呢。众人沿原路杀回地面，见到芜真和张良，听芜真说了事情的原委，芜真说现在有两件事情必须去做，一是重新下到黄帝陵中摧毁封印，阻止更多的蚩尤卫队跑出，另外就是必须尽快赶回百越，蚩尤肉身在百越，蚩尤刚复活时力量会比较弱，应尽快消灭他。

如果此前通过试炼洞窟的考验，梁虎会表示愿意独自下黄帝陵摧毁封印，要蓝薇等人尽快赶回百越。这时铁狼出现，说自己是最强的兽人战士，应该由自己去摧毁封印，梁虎只得同铁狼比武，铁狼失败后也就无话可说了，这时梁虎的父母也来送行。在梁虎进入黄陵之前，彩欣要蓝薇把之前在天湖剑冢中得到的昆吾剑带上，说既是黄帝的剑，说不定有些用处。梁虎进入黄帝陵，蓝薇等人则兼程赶往南天岭。在黄帝陵的最深处，梁虎被蚩尤卫队团团包围，不得已使用了玉石俱焚的法术，梁虎法术产生的巨大震动连身在远方的蓝薇都感觉到了，不过她坚信梁虎一定不会出事，会赶来和他们会合。




**支线1：** 在兽人部落雷狮家，蓝薇等人又见到了为天眉治病而奔波的卫绅，看来回天草叶无法根治天眉的病。雷狮不管卫绅怎么求恳也不愿打破自己不为秦人治病的规矩，蓝薇也帮忙说好话，最后雷狮被卫绅和天眉的真挚感情感动，决定破例医治。一段时间后，蓝薇回来向雷狮询问天眉的病情，看来雷狮也无法根治她，雷狮说成都可能有大夫有办法（此任务要求在梁虎离队前接到并完成）。

**支线2：** 在兽人部落里会碰到闻熊，他说自己买的酒酸了，蓝薇想起姚厨子给自己酿的猴酒还放在身上，这回可以派上用场了（也可以选择在红泥村买的酒给他）。

**支线3：** 在兽人部落兵营会遇到一个受伤的兽人士兵，从木叶村得到的解药还有一份，送给他便是。

**支线4：** 在兽人部落兵营会碰到烈鹰，他喜欢云鹊却不敢表达，梁虎答应替他把项链送给云鹊，云鹊也会回送烈鹰头盔或铁爪。梁虎将信物交给烈鹰，希望他们有个美好的姻缘。如果先见云鹊后见烈鹰，双方互送的信物会有所不同。

**支线5：** 在兽人部落兵营，得知真正的兽人战士必须通过试炼洞窟的考验，梁虎决定接受考验。从兽人部落向东可到达试炼洞窟，只有梁虎一个人能进入洞窟。在洞窟里，一个老者向梁虎讲了试炼的规则。洞窟里有5个五行战士，正北为水，正东为木，正南为火，正西为金，中间为土，同5个战士全部对话后（对话时均不要选择询问试炼条件那项），可在5个战士中任选一个挑战，战胜后再向他询问下一个要挑战哪个方

向的战士。打败所有五行战士后可得到五行信物，再往前找到五行台，在五行台上按照五行相生的原理（金生水、水生木、木生火、火生土、土生金）放入五行信物，比如台上说“火的光芒暗淡了”，就应放入木信物，因为木生火，其他以此类推。揭开五行台机关后，就可以从出口出去（注意：试炼洞窟的任务是否通过会影响到最后结局）。




现在必须追赶去和蚩尤会合的蚩尤卫队，蓝薇等人从天帝崖追向南天岭，这里已经布满了怪物，对于这种为祸人间的怪物，没什么说的，杀光了事。

通过南天岭进入岭南镇，梁虎从后面追上众人，见梁虎安全归来，蓝薇喜极而泣。梁虎说他在黄帝陵最底层，正危难时，昆吾剑飞空而起，封印了所有怪物，他才得以安全离开，梁虎还说他临出黄帝陵之前还带出了5块补天石。

岭南镇也基本上被蚩尤卫队破坏殆尽，蓝薇一行消灭所有怪物后在村中搜索，在一家民居见到一位老者，老者把前方的路大致给蓝薇介绍了一下。从南天岭到成都有两条路线可以选，一条是走赤月原、落日谷，到还生崖再到成都，另一条是走云霞峰、桃花村、十里坡，到还生崖后再到成都。这两条路只能选择其一，走赤月原的路线路途较近，无甚支线情节，杀光沿路的怪物，等到与蚩尤最后决战时他身边的怪物就会少很多，打起来难度降低，但选择走此路线会错过和关键人物方仲见面，直接影响游戏最后的结局。走云霞峰路途较远，中途还有很多支线，但在桃花村可以见到方仲。如果走这条路，那么之前所接杀光沿路所有怪物的任务就会失败，但这不会影响游戏的完成度，不过最后与蚩尤决战时其身边的护卫会较多，打起来难度要大一些。由于赤月原路线的情节比较简单，因此无需多说，下面详细介绍一下云霞峰路线上的情节及支线。


打开黄帝陵最底层的石棺。

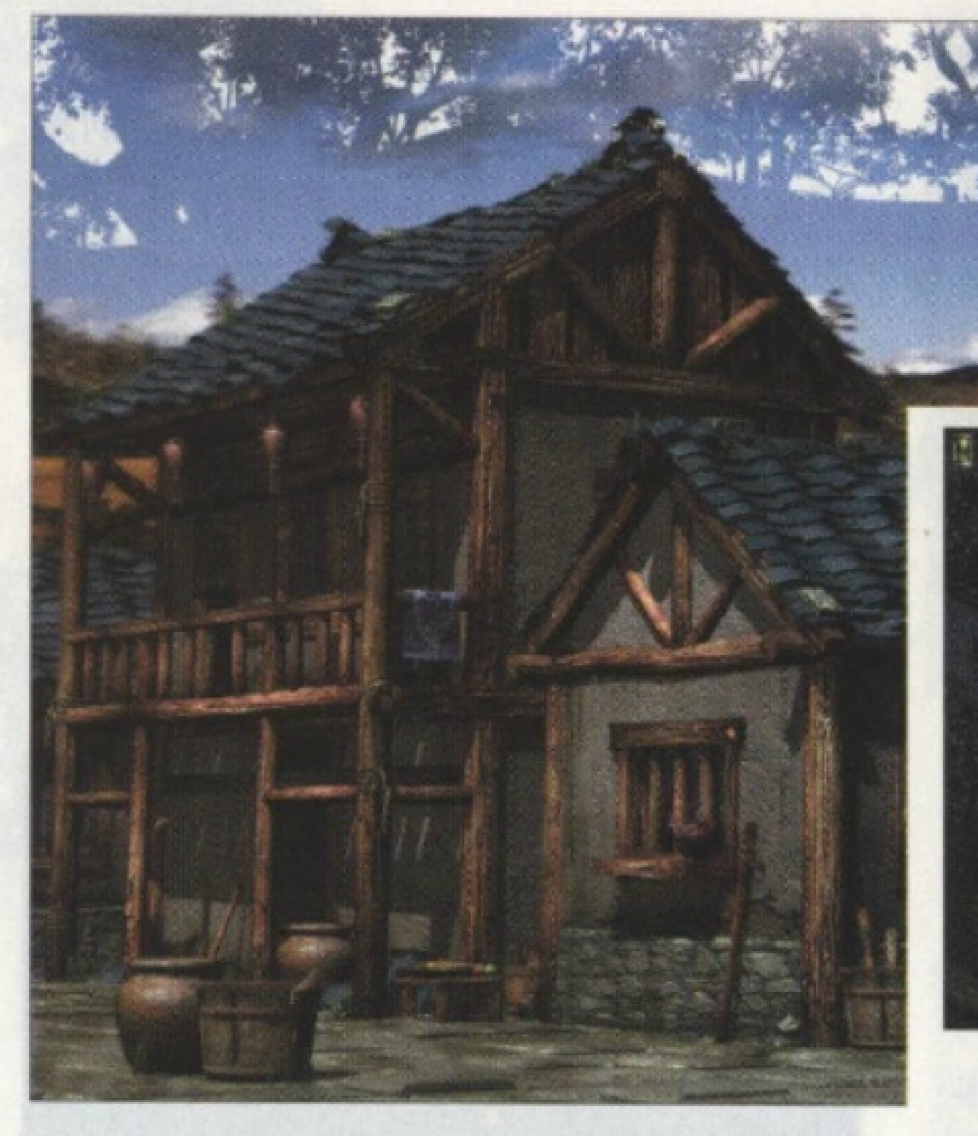

蓝薇急切地想复活自己的父亲。


由南天岭前往岭南镇。


岭南镇一片血雨腥风。

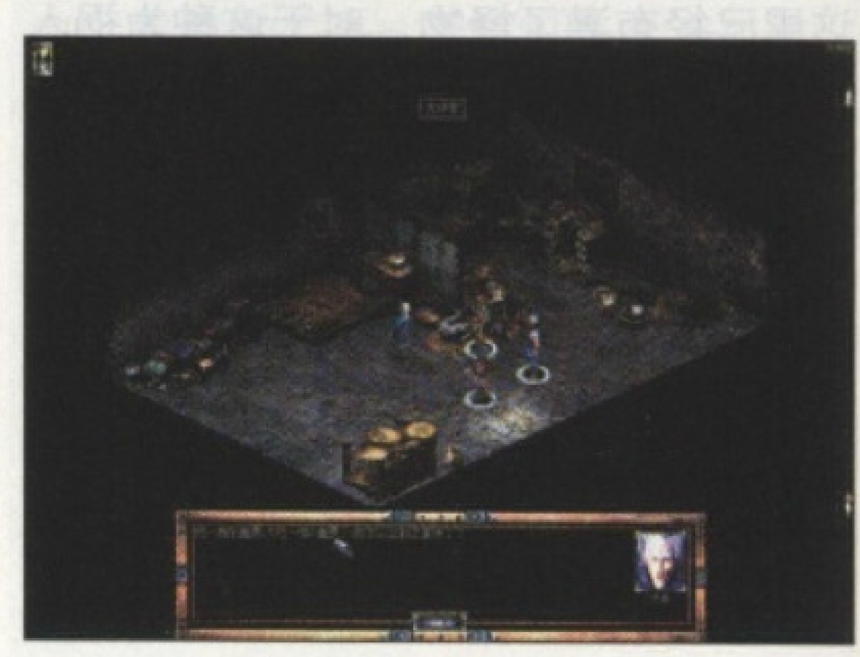
从岭南镇向南到达云霞峰，在右上方会看到一大片美丽的白花，盖聂说自己妻子生前最喜欢这种白花，彩欣也认为这白花特别漂亮，这时从旁边一间屋内出来一位老者，问明情况后，劝盖聂说如果因念念不忘死去的人而神伤，死去的人在地下也不会开心，现实中拥有的才是最宝贵的……

从云霞峰经过桃花村到达十里坡，再往前就是还生崖，在还生崖口见到了彩欣的父亲桓琪，他因为没有把补天石交给秦王而被软禁，但还是悄悄逃了出来。彩欣等人劝他到百越隐居，桓琪说前面有秦军挡路，到前面一看，秦军将领被突然出现的骷髅僵尸吓得屁滚尿流，杀光这些怪物，前面就是成都城了。





找李三夺取借据。



方仲在此隐居。

**支线1：** 同桃花村南边的村民对话，得知村里隐居着一个能人方仲，盖聂似乎认识这个人，厌恶之情溢于言表，这倒奇怪了，为什么盖聂这么讨厌这个人呢？倒要去见一见。一进方仲家，方仲就认出了盖聂，原来方仲乃是盖聂妻子霜儿的兄长。盖聂指责方仲当初率领墨家弟子协助赵国抗秦时不及时救援，导致李将军战死，谁知方仲是另有苦衷。提到封印蚩尤之事，方仲说大部分神都是由五行衍生而来，黄帝是土之主神、蚩尤是火之主神，仅凭黄帝个人之力并不足以战败蚩尤，黄帝一定是借助了别的力量，希望这些能对战败蚩尤有一定的帮助，同时方仲还会送一个书简给蓝薇。

**支线2：** 进入桃花村，在村北看见一群壮汉围着一个老人和一个小孩，原来是李家的家丁正逼方老汉还钱，众人打散家丁后询问方老汉事由，方老汉说李家将借钱十文的借据改成借钱千文，蓝薇一听火冒三丈，这等欺压百姓的恶霸必除之而后快。在村中间的大宅子前见到李三，杀之拿回借据还给方老汉了事。

**支线3：** 在云霞峰右上有一处山洞——墨荷洞，蓝薇等人在洞口听到里面有两个女子的对话声音，下到洞里却什么人也没发现，虽觉得奇怪也只好先行离开。在桃花村帮助方老汉要回借据后同他攀谈，得知这村子里原来的大户是石家，石老爷仗义疏财，但儿子却在云霄峰不慎坠崖。可谁知石老爷死后，公子石圭易竟回到了家中，但在得知父亲逝世后，石公子终日无语，得了怪病，李图靠欺骗石公子而发家。在李家门口同仆人对话，得知李家闹鬼，李图请了法师清空帮忙除妖。来到李家门口，听到李图和法师清空的对话，他们正商议第二天到墨荷洞杀两个妖怪。出了李家再到石家看看，见石公子卧病在床，屋里有一女子口中念念有词，像是要杀石公子，正好被蓝薇一行撞破，就消失不见了。众人赶回云霞峰，在入口处发现一朵怪异的紫花，这时石公子屋中的女子出现了，同她对话得知，原来这女子叫飞燕，她的姐姐叫穿云，都是菊花精。姐姐穿云被人挖走卖给了李家，李家把她丢弃，快要枯萎时被石公子所救。后来石公子不慎跌落悬崖，又被穿云所救，两人产生感情，后来石老爷死后石公子受刺激得了怪病。了解事情原委后众人赶到墨荷洞，清空正以石圭易

的性命要挟穿云交出内丹空谷清泉，众人要穿云不要上清空的当，清空恼羞成怒要杀石圭易，飞燕奋力挡住了他致命一击。杀死清空后，得到穿云的内丹空谷清泉和飞燕的内丹双飞燕，以其中之一可救活石圭易，剩下的内丹只能救穿云和飞燕中的一人。如要救穿云，就用穿云的内丹救石圭易，再用飞燕的内丹救穿云，反之亦然。之后回村与李图对话，李图会逃跑。

**支线4：**在桃花村的一处民居，发现家中的小孩变成痴呆，而另一家的小孩因没出门而没有任何问题，离开这家后忽听屋内传来求救声，返身进屋后发现一个黑影。追踪黑影到桃花村外，在一棵大树下发现黑影，原来是个妖狐。击败她后她会要求暂时放过她，让她回洞一次，蓝薇答应了。跟进洞一看，洞里还有个小男孩，妖狐为了照顾小孩要化成人形，所以不得不去吸别的小孩的才智，不得不为了救人而不停地害人，如今她解脱了……妖狐死后蓝薇将妖狐的内丹交给那个男孩。

**支线5：**在桃花村的庆誉家可得知火神兽鳞片是件奇宝，但上附邪气，只有铸造大师笑问天的千年寒铁锤可吸邪气并能用之打造，还说笑问天可能出现在十里坡附近，同时给了蓝薇《驱邪法卷》。到十里坡找到笑问天，与之交谈可打造出火神戒，还可得到炼心千锁甲。

成都城也是群妖遍地，众人走到城门口，看见岩洪的叔叔岩鹏正在和怪物搏斗，不幸被杀。岩洪发了疯一样冲过去，却被蚩尤附身，蚩尤还说魅给他挑选的身体不错，让众人到战神殿找他。蓝薇等一路向城西追去，在铜虎岭追上蚩尤，蚩尤身边还有死去的殷成，原来殷成也早被怪物附身，一直在追踪蓝薇等人。众人战败蚩尤，但还是被他逃掉了，众人接受彩欣的建议先回成都休整（此处也可不回成都而继续追赶蚩尤）。

**支线6：**在成都西门口碰到一个居民，他要求蓝薇不要伤害城中的僵尸，因为它们都是原来城中的居民所化。进入城中，见一个人正在和一群僵尸搏斗，只得杀死僵尸将其救下。这个人名叫炽英，蓝薇要求炽英也不要伤害僵尸，炽英却说即使这些僵尸是城中居民所化也是怪物，必须消灭，也只有这样才能使死去居民的灵魂得到解脱。蓝薇觉得有理，就帮助炽英杀光城中的所有僵尸。而后到客栈见炽英的师傅悟天，悟天说有办法暂时消灭僵尸，但要找到化灵草。与客栈老板对话休息一晚后，第二天众人在城东迷踪林中部找到多株化灵草，另外在城东门外有一樵夫，也可在此花2000文买到两株化灵草，拿回交差即可（如果不想把化灵草都交出去，可在交差前把一些化灵草扔到地上，只留一株在身上，交差后再把地上的化灵草捡起来）。


岩洪被蚩尤附体。

**支线7：**在迷踪林中可以碰到化成僵尸的天眉正在攻击卫绅，原来是天鲸这个魔医在作怪。在林中小屋救下药童，得知他师傅天鲸变成怪物跑掉了。众人来到吞噬洞杀死它后回到林中小屋，发现天眉已经完全康复，准备用余生与陪伴自己一路风雨同行的爱侣共享幸福生活。

**支线8：**成都城东北会遇到一个少年，说要吃香绯果，如果在落霞村曾去过隐藏树洞（小喵任务），身上应该有香绯果给他。

**支线9：**在成都城东有一个摆摊老商人高价收购化灵草，在找炽英的师傅交出化灵草前，可在此将多余的卖掉换钱。

**支线10：**在成都东门附近，有个叫小武的年轻人在吹牛，拿出身上的打造材料吓他一下。


在迷踪林中找到魔医天鲸的小屋。


蚩尤还在蛊惑人心。

离开成都再次进入铜虎岭，向前到达铜鼓村，蚩尤正在控制着村民举行庆祝自己复活的仪式，再次击败蚩尤，可又被他逃掉了，临走还要众人到巨人森林里找他。在巨人森林中蚩尤复活了刑天，但刑天已经不愿再跟着蚩尤与神界为敌，干涉人类世界了，但他还是答应替蚩尤抵挡一下追兵。众人追到巨人森林后，打败挡路的刑天，刑天好像得到了解脱，告诉众人很多众神之间的是非恩怨，讲述了盘古、女娲创造人类后又怕人类过于强大，便许诺让蚩尤、刑天去控制人类，并告诉他们五行的秘密，得知秘密后他们却联合魅一起控制人类与神对抗，因此盘古派黄帝来对付他们。其实蚩尤、黄帝原本都是很好的朋友，结果却兵戎相见。最后，刑天告诉众人说此路不通，要追蚩尤必须绕道石人村。

回到铜鼓村，怪物现出了原形，原来是蚩尤的同伙魅。魅得意洋洋地告诉蓝薇一行，蓝雄、赤环、殷成、程豫的死都是她的杰作，也是她欺骗岩洪说补天石能复活死人以达到解除蚩尤封印的目的，她还处心积虑地让蚩尤控制了岩洪的身体。说罢一场恶斗在所难免（在与魅的战斗中，建议先杀死村中的4个妖兽后再杀魅，可提高游戏完成度）。

**支线11：** 离开成都再次进入铜虎岭，在山崖上看到一朵紫荆花，盖聂飞身上崖采来送给彩欣。这时一个叫天乘的年轻人出现，要用自己一天采药的收获换紫荆花送给心上人，彩欣决定把紫荆花送给他，完成任务后可选择是否接受天乘给你的草药。

**支线12：** 到铜鼓村后，在莑菡家见到莑菡，她说绣花针坏了，无法绣东西给天乘。这时可以给她讲铁杵磨成绣花针的道理，或亲自为她去磨，磨刀石就在村东河对岸，将绣花针打磨几次后回村交给莑菡即可。

**支线13：** 在铜虎岭杀死东北角的召唤兽，会救出青年阿娇和阿南。原来阿娇乃是村中大祭司的女儿，因为大祭司不同意女儿的婚事，二人逃婚后，大祭司召唤怪物进行报复。将二人送回村中，在解决魅之后找大祭司对话，他会承认自己的错误并成全女儿的婚事，并说自己不该召唤魔兽，还委托众人帮助调查魔兽发狂的原因。与村中的战士对话后可以得到魔鬼戒指（村中有两个战士，找下方那个），再与村中姜拓对话，可得知魔鬼戒指是使魔兽发狂的原因，然后将真正原因告诉大祭司（姜拓在此出现的条件是之前在北固草原与他对过话，否则不会出现。游戏中姜拓共出现4次，依次是在泥沙谷、云中村、北固草原、铜鼓村）。

到达石人村，杀死肆虐的众妖魔后，在村边的阴风山洞门口，看洞的人说黄帝预言之人终于来了，众人不解其意。在村中寻找族长询问，族长要众人到家详谈。在族长家族长细说事情原委，说黄帝已经预言会有再次封印蚩尤之日，还说蚩尤的肉身还在地下神殿的密室里，人们只要放弃贪婪和仇恨就可以战胜蚩尤。

**支线14：** 如果在红泥村、晋阳城、九原城、云中岭、成都城、大风集都曾找到游方货郎对话（这6个货郎一个也不能少），那么在石人村就可以找第7个游方货郎对话，将身上的特殊道具换成高级打造材料。


在黄帝石像前将魅击败。

**支线15：** 在石人村最南边有个倒地的老人，梁虎上前救助时却被石化，这时可先找村中祭司了解情况，然后到城北黄帝雕像边的树林中调查石堆，找到石妖杀之可解梁虎石化；另一种方法




见到秘密商人刘京。


打败守护魔神，就可以找到蚩尤了。

是在村中找到一个拿喇叭的村民，对话后在树林中调查石堆，出现石妖并与之对话后将村中祭司杀死得到法器，再将法器交给石妖也可以解除梁虎石化。

众人杀入阴风山洞，阴风山洞共有5层，在4层中间发现岩洪，他正在和蚩尤抗争，要蓝薇杀了他，但抗争最终失败，众人又一次打败蚩尤却又被他逃掉。从阴风洞第5层中出来到了大瀑布，这里鸟语花香，同外边大不一样。一直向右上走再绕到右下，在瀑布旁的一座木桥上，魅现出了真身，她说蚩尤是不可战胜的，击败魅后向右走就可到达远古神殿。

**支线16：** 如果曾在成都城左下找一个商人对过话，那个商人说"你以后一定会需要我"，那么在大瀑布最右上角就会见到秘密商人刘京，从他那里可以买到不少高级装备，但只有一次购买机会，并且他只会在第一遍游戏过程中出现。




蓝薇等人进入远古神殿，在地下迷宫的入口处堵着一个石碑，石碑上刻着"炎炎火圣怒冲天，百越子女洗罪缘。烈焰重塑战神体，森罗万象换新颜。"而到屋外又找到一座圣女雕像，雕像背后写着"大荒之野，飞爆洪流，血池之畔，战神重生。"众人从这16个字中悟出蚩尤可能藏身在大瀑布旁边的兽神殿里。于是重新回到大瀑布，进入兽神殿，打败守护魔神，得到残破盾牌和血祭之鼎。从前方出口出去再次进入远古神殿，有了血祭之鼎就可以进入地下迷宫了。

这时蓝薇在入口处见到了父亲蓝雄，不过现在他已经是被蚩尤控制的行尸走肉，只有打败他才能通过。进入地下迷宫后一直向下杀过9层，依照"右手原则"（尽量靠右走向右拐）会比较容通过迷宫。在迷宫第9层，进入战神殿封印之屋终于见到了蚩尤，而蓝薇最终依靠爱情的力量逼退了附身于岩洪身上的蚩尤。人与神的决战在封印之屋展开，当胜利站在人类一边时，蚩尤的野心随着神殿的崩塌而覆灭，他不甘心地怒吼挣扎，却仍然逃脱不了被再次封印的下场。

**结局1：** 岩洪、蓝薇、梁虎回到落霞村，蓝薇继任首领，彩欣和盖聂一同云游天下，仗义行侠。

**达成条件：** 有昆吾剑，完成试炼洞任务，与铁狼比武获胜，在桃花村见过方仲。

**结局2：** 梁虎因保护蓝薇而死，蓝薇和岩洪一起将梁虎埋葬在落霞村，数年后，彩欣和盖聂浪迹天涯。

**达成条件：** 与铁狼比武失败，在桃花村见过方仲。不论是否有昆吾剑、是否完成试炼洞任务。

**结局3：** 岩洪虽然终于摆脱了控制，却终被蚩尤杀害。蓝薇拜托彩欣和盖聂到落霞村去继任首领后，独自远行，梁虎回到兽人部落继任首领。

**达成条件：** 有昆吾剑，完成试炼洞任务，与铁狼比武获胜，没有在桃花村见过方仲。

**结局4：** 众人和蚩尤同归于尽。

**达成条件：** 没有在桃花村见过方仲。不论是否有昆吾剑，是否完成试炼洞任务，与铁狼比武是否获胜。

**结局5：** 梁虎死在黄帝陵，蓝薇昏迷不醒，岩洪带着她回到落霞村，岩洪继任首领。彩欣和盖聂一同浪迹天涯。

**达成条件：** 无昆吾剑，完成试炼洞任务，与铁狼比武获胜，在桃花村见过方仲。

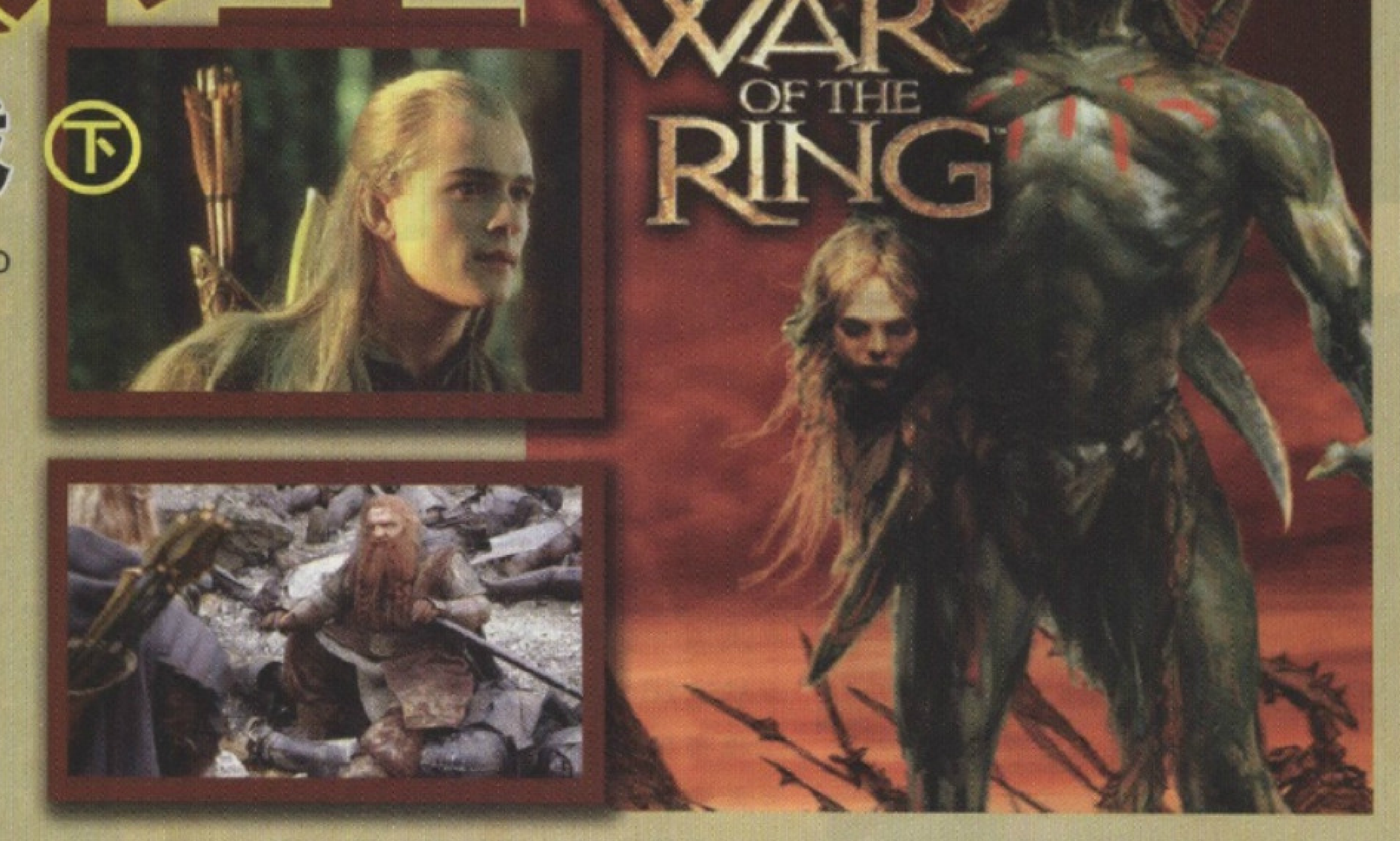
**结局6：** 隐藏结局

**达成条件：** 有昆吾剑，完成试炼洞任务，与铁狼比武获胜，在桃花村见过方仲，第二次完成游戏，任务完成度超过130。P

# 指环王




■贵州 yago






总评 7.4

| | |
|---|---|
| 制作 | Liquid |
| 发行 | SIERRA |
| 载体 | CD×2 |
| 类型 | 即时战略 |
| 语言 | 英文 |
| 环境 | WIN9X/Me/2000/XP |



配置要求：CPU：Pentium Ⅲ 800MHz；内存：256MB；显卡：32MB以上显卡；硬盘：2GB

## 第十关 圣盔谷之战
## Helm's Deep

目标：坚守城墙下的小门5分钟；3分钟内消灭80名兽人战士；城破后坚守号角堡10分钟；甘道夫率军来援后消灭城外的残余兽人；阿拉贡、金雳、莱格拉斯三人不得阵亡。

萨鲁曼的兽人大军直扑圣盔谷内的号角堡，看过电影的玩家应该都知道圣盔谷大战空前激烈。金雳与莱格拉斯率部镇守侧面城墙，防御重点在于墙下的排污沟小门，开始立刻将包括莱格拉斯在内的全部弓箭手集中于小门上方墙头，向小门冲锋的敌人瞬间就倒在箭雨之下。金雳带骑兵和剑士在墙头阻击从左侧爬上来的敌人，不要离开弓箭手们太远，敌人冲上城墙后也会遭到城内弩塔的扫射，守卫中门的阿拉贡完全可以不用管，挺过开始的这5分钟并不困难。兽人炸破排污沟小门后，战斗位置保持不变，努力在3分钟内消灭80名兽人，最后敌人越来越多，大家只得退入内城。把所有弓箭手调到门楼上居高临下射击，兽人的撞车开始砸门，此时可在门外召唤巨型树精打乱敌人阵脚，别指望树精能像往常那般八面威风，毕竟敌人实在太多了。右边小门很快被突破，把剑士和骑兵全部派过去堵住敌人，如果能占上风可不断向外突击，但别脱离己方弓箭手射程的保护，人马损失之后又撤回来等待援兵补充。就这么耗着等到10分钟倒计时结束，洛汗国国王希优顿毅然策马出城迎头冲击敌人，甘道夫的部队和树人大军也正好赶到，众位英雄士气大振，反扑出城先将大门外的敌人剿灭，然后消灭左下方的最后一股敌人即可结束这场战役。考虑到三位英雄的性命头等重要，因此应尽早使用英雄传说术提升金雳和阿拉贡的属性，如果危在旦夕就要及时撤退，留得青山在不怕没柴烧。



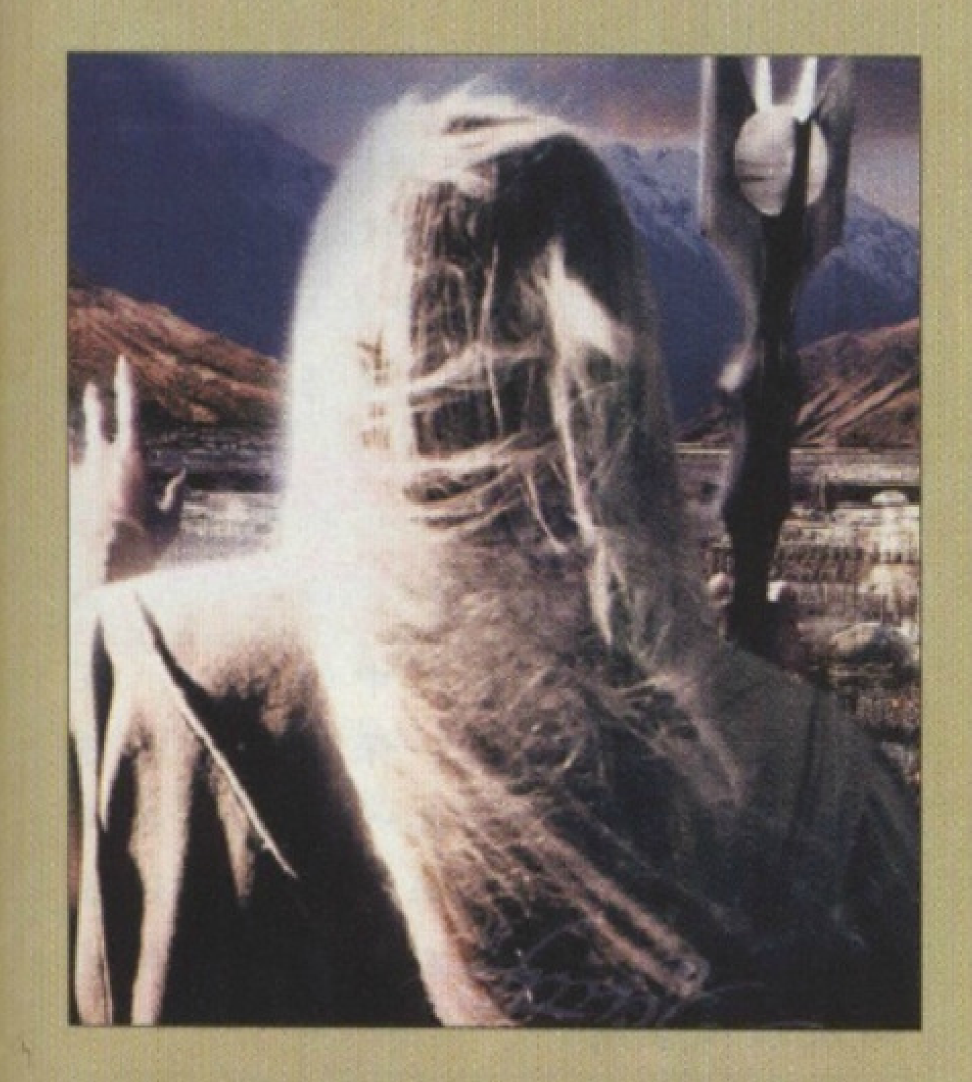



兽人即将猛攻墙下的排污沟。

## 第十一关 西力斯葛哥之路
## The Pass of Cirith Gorgor

目标：夺取3座爪形神像削弱炎魔的攻防属性和回血速度；消灭炎魔；铲除兽人最后的营地。

本关难度颇高。开始己方营地位于地图右侧的谷地中，出口在左下角，兽人主营地在地图左上，开局后没多久敌人就召唤出威



力强大的炎魔一路扑将下来，这东西攻防属性高得不可思议，回血速度也简直不像话，只有夺取地图上的3座爪形神像才能削弱其实力。尽管炎魔移动速度不快，但要在它踏平己方基地之前占据3座神像根本不可能。这里不得不仰仗我们的超级精灵帅哥莱格拉斯了，只有他才能引诱炎魔四处游走，为大部队赢得宝贵时间。开始集中所有兵力拿下谷口左上方的敌人前哨基地，这一仗难度不大，还能夺得宝贵的水井和矿山，注意这个基地右边有条羊肠小道。炎魔此时也该从地图左侧的峡谷中下来了，让莱格拉斯单枪匹马前去诱击它，靠近射箭就会激怒它紧追我们的精灵帅哥，带着这家伙满世界逛吧！等待后方生产的比翁族人和游侠赶到后，阿拉贡与金雳等人率主力逐个攻下3座神像。地图右上角的敌人守兵较多，可召唤巨型树精帮忙，注意会有零星敌人反复争夺神像，因此夺取神像后要在附近留下足够兵力。战斗中多留意莱格拉斯，千万别让他葬身炎魔脚下，最后设好火力圈，把这家伙引过来乱刃分尸。剩下的事就好办了，堵住兽人营地的要道，不断向左推进，进攻敌人营地时应该可以再次召唤巨型树精，破坏所有建筑后赢得最终胜利。

# 邪恶阵营战役

## 第一关 树沐河口
## The Mouths of Entwash

目标：派奴隶主埋设一根战柱；修造地精舍、屠宰屋、兽人兵营及魔多要塞各一座；护送5名地精工人安全抵达地图左上方。

索伦陛下即将向洛汗发动进攻，为保障前线有足够补给，必须尽快将5名地精工人送抵指定地点。邪恶阵营的各种建筑需在泥泽上建立，奴隶主插下战柱后附近地区自动化为泥泽，这之后让地精工人修建地精舍、屠宰屋、兽人兵营及魔多要塞，资源充足后批量生产兽人弓箭手和兽人战士。部队成型后向北渡河挺进，一路曲折绕行前往地图左上角的目标点，消灭沿途敌人的同时后方继续保持生产，直到水井和矿山耗尽后再派那5名地精工人沿原路而来。先锋部队小心敌人的四面夹击，因此千万不要一开始就带上工人，最终摧毁人类联盟的一座哨塔，通向指定地点的通道也由此打开。


全体兽人渡河出击！


与人类联盟的拦截部队激战。

**正邪特色：**

本作的人口最高上限为100，很多部队的单位造价大都超过1个人口指标，因此注定无法施展超强阵容的人海攻击。敌我双方兵种虽不同，但综合实力相差不大，如果单纯以数量相拼难免代价惨重，战斗中如充分利用哨塔或多兵种配合就轻松得多。哨塔虽然是防御性建筑物，但进攻方同样可以用它在一线构筑火网诱杀防御方兵力，随着技术的进步，越到后期哨塔的威力越大，有时只需一名英雄引敌人绕着己方哨塔群奔跑即可全歼对方。多兵种配合主要用于正面战场，单一兵种人数再多也有不可避免的劣势，一旦被敌人钻空子瞬间就能全军覆没。例如善良阵营的部队必须携带游侠及时识破敌人的隐形部队，而邪恶阵营的部队也离不开能将敌人暂时麻痹的巨型蜘蛛，对付兽人弓箭手再没有比洛汗骑兵更合适的了，但如果弓箭手队伍中混杂有地精枪兵，洛汗骑兵们就要三思而行了。

针对隐形单位的优势还可以进行特种战争，例如消灭对方的反隐单位后即可派出己方的隐形部队肆意砍杀敌人，如果无法歼灭也可以考虑迂回绕到敌人后方破坏其经济生产。本作中所有部队在静止不动时均能自动回血，这样就为隐形部队提供了更大的活动自由度，哪怕遭受重创只要找个安全角落恢复后又能重上战场。要对付此类战术就必须保证在主力大军中拥有足够数量的反隐部队，同时还应在关卡隘口修建哨塔，哨塔内派驻反隐部队和弓箭手，及时粉碎敌人的渗透企图。

《中土大战》中的资源有食物和矿石两种，通过水井和矿山获得，这两类资源都不可再生。采集资源的主要目的是组建部队，这就意味着兵力的消耗是永久性的，玩家必须赶在控制范围内的资源消耗殆尽之前获取战争的胜利，或稳固防线静待敌人的资源先行消耗完毕后再发起总攻，在这种情况下夺取更多的资源控制权就意味着能有更多的未来优势。以资源为聚焦点的战斗虽然耗时长，却能轻松赢得胜利，试想当敌人死一个少一个时，他们又凭什么来抵挡你的进攻？资源战的关键在于准确的情报和稳固的防线，战斗开始就要迅速对整个地图进行详细侦察，探明水井和矿山位置，同时确定集中力量扼守的关卡隘口。与其等待敌人从四面八方来主动进攻你，还不如尽早把对方堵在一个小角落里，缩小防御点还可以弥补初期兵力不足的劣势。但要真正挡住敌人仍然离不开哨塔，在战略要道上修建密集哨塔群后只需少量精锐部队即可挡住敌人的大规模冲锋，而己方受重伤的单位也可退入哨塔中安全回血。

前面讲到战场上的多兵种配合很重要，不过游戏中的战斗部队种类较多，各兵种又有截然不同的技能需要花钱升级，因此玩家往往需要根据自己的经济情况进行简化组合。主力部队的两大基本元素不外乎近战和远程攻击两类兵种，远程攻击包括矮人掷斧手、精灵弓箭手、兽人弓箭手、强兽人、食人妖投石者等，而近战类的部队就多了，仅善良阵营来说就有矮人盾击者与游侠，洛汗战士与游侠，或纯游侠的隐形作战大军，这些组合都各有利弊，与其一味求全不如集中财力发展一种，这样既能迅速组建一支部队，又能及时升级技能提高部队的战斗力。

## 第二关 刚铎灯塔
## The Beacons of Gondor

目标：修建兽人兵营、野兽巢穴各一座；摧毁东面的人类营地；抵挡来自刚铎军的8次攻击。

索伦麾下的葛力斯那克将军率军偷袭刚铎的前线补给点，如果得手无疑能给人类联盟带来沉重打击。开始后发展生产，按要求建造建筑物，接着开始生产兽人战士和弓箭手。野兽巢穴可生产巨狼骑士，记住同时也要一些地精舍生产的地精枪兵，同时在营地周围多造哨塔，最好能形成纵深火力防御。兵马齐备之后向东杀去，敌人多为骑兵，用地精枪兵克制他们再好不过，消灭敌驻守部队后铲平营地，不料仍有敌人漏网报警，于是巨型灯塔被点燃，增援的刚铎大部队很快就会赶到。立刻撤回初始基地，让弓箭手入驻哨塔，其余步兵退至火力圈内，刚铎的增援部队会分8个波次向我方基地发起进攻，一次比一次人更多，这时要全靠哨塔和地面步兵的配合，要把敌人引入基地内再靠近战斗，这样可以充分发挥哨塔的火力优势。

## 第三关 扫清道路
## Clearing the Way

目标：摧毁精灵前哨营地；将黑暗骑士队长带到地图上方；黑暗骑士队长不得阵亡。

开始让黑暗骑士队长带着兽人战士和亡灵往下走一段就能发现精灵的前哨营地，铲平这里后会有增援的地精工人和奴隶主赶到。发展生产的同时尽快在右侧布设哨塔防线并加派兽人弓箭手，敌人会频繁来攻。混战中特别要注意保护黑暗骑士队长，别看这家伙牛气逼人，实际上却外强中干。注意来犯敌人中会有隐形的精灵弓箭手，只有亡灵才能探知他们的存在，而且亡灵与黑暗骑士队长配合作战威力会略增。生产足够的弓箭手和兽人战士后向东进军，务必保证数量上的优势。在地图右下角会发现正遭到精灵围剿的巨型蜘蛛，救下它们后队伍里会多几只巨型蜘蛛。继续往上摧毁最后的精灵营地获得胜利，通往多尔哥多的大门向兽人大军敞开。

## 第四关 黑暗重现
## Darkness Returns

目标：攻取5座精灵神坛。

黑暗骑士队长计划夺取法师塔奉献给索伦大人，但在森林中的5座古代神坛庇护着精灵一族，必须夺取它们才能让黑暗笼罩丛林。开始时出现在地图右下角，扎营结寨自不必说，敌人会从左侧攻来。值得注意的是有一名精灵侦察兵会来偷袭，他射程很远又很耐打，奔跑速度也飞快，即使被包围群殴也能迅速逃脱。对付他必须要用巨型蜘蛛，中毒麻痹后再让兽人战士乱刀分尸，由此可见兽人主力部队编制中不可缺少巨型蜘蛛。5座神坛的位置已在地图上标明，先夺取基地上方和左下方的两座神坛，一场厮杀在所难免，如要减少伤亡可将敌人诱入基地火力圈中。地图中部敌人设有营地，兵力也不弱，准备充足后再发起进攻，这附近还有一座可增加防御值的神坛。最后一座神坛在地图左上角，周围有大批精灵部队守护，此时不妨将炎魔召唤出来助战，即可轻松拿下。

## 第五关 食人妖之地
## Sweep of the Trollshaws

目标：摧毁东、西、北3个方向的食人妖巢穴；俘获食人妖切骨者与投石者各一名；摧毁地图左右上角的人类和矮人营地；摧毁比翁族人的自然避难所。

食人妖们不识抬举，居然不愿与索伦大人合作，必须给它们点颜色看看。开始时基地在地图正下方，稍整兵力后即可先取东北角的食人妖巢穴，摧毁之后可自动俘获一名食人妖投石者。随后进攻地图中部的第二座巢穴，拿下这里后尽快将基地转移过来，此处只有一向下出口，比原先营地更易扼守。等到新基地设施建设齐全后再向西出兵夺取最后一座巢穴，同时俘获食人妖切骨者一名，食人妖一族从此投靠索伦。接下来要考察一下它们的实力，在基地立刻修造食人妖巢穴开始生产切骨者和投石者，准备进攻地图左右上角的敌人营地。对方也会派大部队主动南下攻击，在兵力不够的情况下可退守基地。兵强马壮后迅速出兵逐个攻占两座敌营，最好能召唤炎魔助战以减轻伤亡，在敌人的两座营地之间还有座比翁族人的营地，拿下之后获得一座神坛，赐予降低敌人速度的能力。

## 第六关 萨鲁曼的强兽人
## Saruman's Uruk-Hai

目标：消灭南方森林中的敌人；在指定地点埋设战柱；保证至少有兽人战士和坟地亡灵各一名抵达召唤点；守卫召唤点确保至少一名强兽人出生；摧毁地图右上和右下角的两座敌人营地。

萨鲁曼计划创造更为强大的兵种，他指派可隐身潜行的哈拉德林战士为其扫清林中敌人。先在营地右侧等候敌人的两名游侠来袭，消灭他们后向地图下方的指定地点移动，途中遇到游侠要尽快围歼，因为只有他们能识破隐形的哈拉德林战士，消灭全部树林中的游侠和比翁族人后，己方地精工人和奴隶主赶到基地。这时不要急于南下埋设战柱，先发展生产升级技术，同时建立基地外围的哨塔火力防御圈，最后再招兵买马，以兽人战士和巨型蜘蛛为主力。准备妥当后挥师南下，队伍中带一名奴隶主在指定地点埋设战柱，随后附近会持续出现坟地亡灵，立刻让他们转移到有手形标志的召唤点，同时要记得让一名兽人战士进入召唤点，这些坟地亡灵即开始孵化强兽人战士。敌人的大部


营地内密集火力射倒敌骑兵。

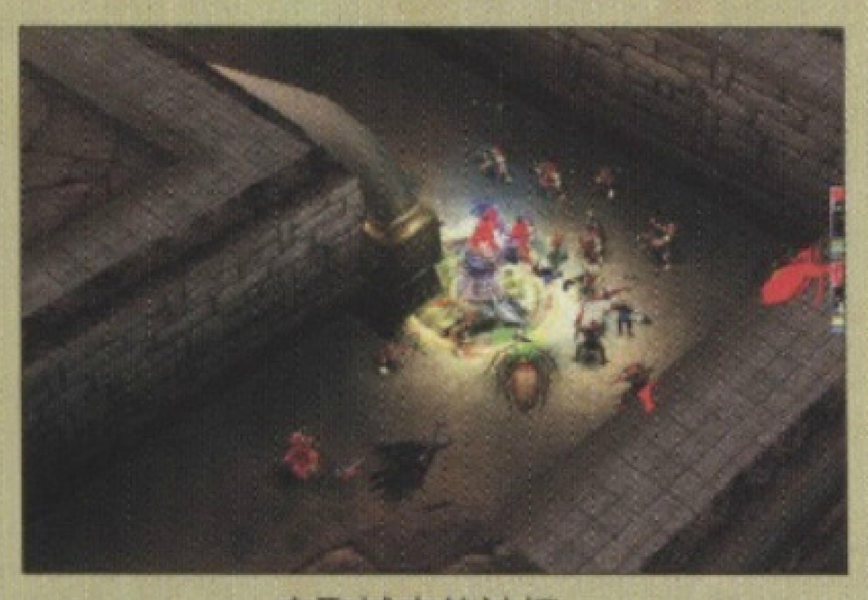

食人妖堪称重型单位。

队也会分别向战柱和召唤点两地发起进攻，以优势兵力消灭他们。等强兽人战士出世后准备进攻地图右侧的两座敌营。先攻右下角的人类营地，注意敌人会以重兵袭击我后方基地，以哨塔火力圈和少许兵力与其缠耗，主力部队尽快拿下第一座敌营。略作休整后迅速北上进攻第二座敌营，途中会遭遇大队树人拦截，即使全歼对方自己也难免伤亡惨重，因此攻打第二座敌营时需召唤炎魔助阵。本关中要时刻注意保护萨鲁曼，不得使其阵亡。

## 第七关 西力斯昂哥之路
## The Pass of Cirith Ungol

目标：摧毁刚铎军营地；夺取西力斯昂哥之塔；释放巨蛛怪尸罗。

魔多大军兵临西力斯昂哥，开始要迅速集中手头兵力四面打探，及时赶到营地下方的桥头守住这唯一的通道，后方开始生产，同时派地精工人过来修哨塔群。刚铎军很快会从桥西头发起猛烈进攻，树人部队的麻痹术会让你的部队暂时陷入瘫痪状态，如果没有足够多的哨塔根本无法挡住。持续强化桥头火力网，注意先不要派部队主动迎击敌人，要以哨塔群尽量消耗对方有生力量，等待敌人攻势疲软后以强兽人为主力发起反击，如遇敌人哨塔可发挥远射程优势将其摧毁，如遇强敌只管逃回哨塔群。稳步过桥后杀死蜘蛛洞窟外被困的敌方游侠后可放出巨蛛怪尸罗，这家伙虽不受控制，却会自动扑向左下角的敌部队或建筑物发起攻击，我方过桥部队可趁势跟上，一举铲平敌人营地。敌营内弩塔数量不少，可从后方派兵增援。休整之后挥师北上进攻西力斯昂哥之塔所在的城堡，靠近城墙后把炎魔也拉出来帮忙，杀入城内夺得神坛控制权后即告胜利。



夺取城中的神坛。



战柱要埋在刚铎之旗旗杆旁边。

## 第八关 魔窟之路
## The Morgul-Road

目标：援助格罗西部队摧毁西面的敌人营地；寻找敌营附近适合弓箭手的制高点。

索伦大人的部队涌向米那斯伊希尔，据报魔窟之路上出现有刚铎军的踪影，必须消灭他们！开始时出现在地图右侧，迅速向左打探地形，修筑防线扼守谷口。敌人的弓箭手会不断沿谷口上方的小道居高临下向我方基地发起偷袭，先用弓箭手与他们对射。尽快贴近上方山脊修筑哨塔，留个地精工人随时维修受损的哨塔，后方抓紧生产强兽人以优势火力压制山头上的敌弓箭手。本关主力部队为可隐形的哈拉德林战士，有4到6个就够，其余部队守好谷口即可。先让这些特种部队协助消灭偷袭的敌弓箭手，如果发现敌人游侠要立刻将其合围歼灭，只要没有游侠，再多的敌人也都是傻子。哈拉德林战士们砸开沿途路障向左前进，途中会遇到友军格罗西的部队正与敌厮杀，救下友军后会自动转为我方部队。接近敌营所在谷口时可从后方抽调强兽人沿谷口上方的小道绕行至敌营背后，居高临下攻击敌建筑物，最后再集中兵力一举杀入谷中清剿残敌。

## 第九关 秘密计划
## A Hidden Plan

目标：刺杀上溪抵抗军领袖沃夫海姆，如果失败就只能强攻；摧毁上溪城外的敌人营地。

上溪城在沃夫海姆的领导下挡住了兽人大军前进的步伐，哈拉德林族的勇士萨利母前往指挥攻打上溪，如果能成功刺杀沃夫海姆，这场战斗就赢了一大半。开始时的基地在地图右下方，迅速修造哨塔，尽快升级哈拉德林战士的隐身术，然后派遣几位哈拉德林战士北上刺杀沃夫海姆。沃夫海姆躲在上溪城中的高地上，在他身边有两名可识破隐身的游侠，必须等这两人巡逻走开后才能扑上去干掉沃夫海姆，注意勒令暗杀队在城内路口处静候时机，不可贪功追杀附近敌兵误事。一旦刺杀成功上溪城立刻军心大乱，城内所有部队蜂拥逃走。在刺杀期间，敌人会不断向我方基地发起进攻，多造强兽人驻守哨塔与敌缠斗，另外还可继续生产哈拉德林战士协助防守。刺杀成功后立刻组建以强兽人为主力的大部队，向上溪城外的敌人营地发起最后进攻，那里的敌人仍有不少兵力，可在河边设下埋伏，诱敌出击予以全歼。然后大队强兽人上前逐个敲掉弩塔，消灭敌人游侠后哈拉德林战士一拥而上清剿残敌。

## 第十关 围攻米那斯伊希尔
## The Sacking of Minas Ithil

目标：摧毁城内外的3处敌营；在月之塔外埋下5根战柱；让黑暗骑士队长靠近月之塔。

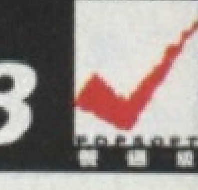
米那斯伊希尔已经困守两年有余，索伦大人严令必须尽快拿下这座要塞。开始己方营地在地图正下方，迅速派黑暗骑士队长带领手下打探地形，地图中部有一座石桥贯通南北，右侧与北面隔断，左侧有一条狭窄小道通向北岸。尽快派奴隶主和地精工人在桥头修造哨塔，黑暗骑士队长等协助防御敌人的初期进攻，另外也要尽快在左侧小道口构筑哨塔火力圈，经济宽松后再增派亡灵和弓箭手加强防御。南岸右侧还有水井和矿山，原基地资源耗尽后可转到这里来开采。死守桥头，力争以最小代价歼灭来犯之敌，后方加紧升级技术。敌人攻势转弱后立刻组织哈拉德林战士和强兽人沿左侧小道潜入北岸，从敌人侧翼实施偷袭，把城堡内外的3处敌营全部铲平，战斗中注意敌方隐形弓箭手，一有机会就召唤炎魔出来大闹一番。最后攻入内城高地占领月之塔，派一名奴隶主来，在塔外5根刚铎之旗旁埋设战柱，当心塔内会突然有零星敌军扑出作垂死挣扎，最后让黑暗骑士队长走近月之塔即可获得胜利。P

# CIVILIZATION CONQUESTS
# 文明III——征服（上）

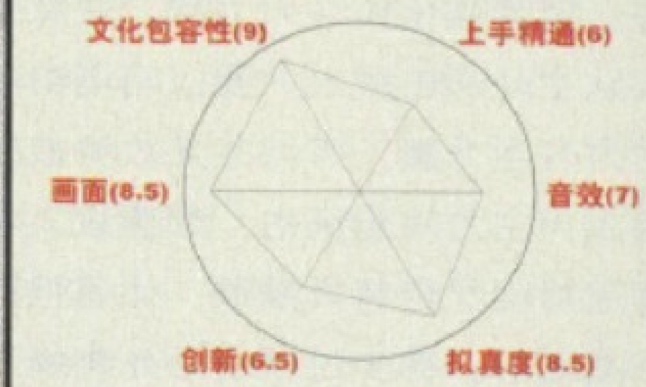
■湖南 游侠天弈（本刊特约作者）

席德·梅尔的《文明》系列，宛如游戏业中的一棵常青树，隽永而悠长。2001年面世的《文明III》，在前作基础上做了较大改动，构建了一套非常复杂的体系。本作《文明III——征服》（以下简称《征服》）是《文明III》的第二部资料片，由Firaxis Games开发、Atari发行。Firaxis Games开发的都是以席德·梅尔名称为前缀的游戏，包括《文明III》系列、《半人马座》、《模拟高尔夫》等，作品不多，但都相当精致。发行商Atari则是北美和欧洲的著名综合型跨平台游戏公司，在PC游戏领域既自行开发过《绝地风暴》（KKND）、《文明II》、《幽浮》等佳作，也代理发行过《虚幻》系列、《过山车大亨》、《无冬之夜》等名作。《征服》在原作基础上进一步对设定体系进行改良和细化，使体系更为精细、复杂、宏大。它特别设计了9个针对不同历史时期的战役，带给大家特定场合下的挑战体验。

总评 7.8



| | |
|---|---|
| 制作 | Firaxis Games |
| 发行 | Atari |
| 载体 | CD×1 |
| 类型 | 策略 |
| 语言 | 英文 |
| 环境 | WIN9X/Me/2000/XP |




配置要求
CPU：Pentium III 500MHz
内存：64MB
显卡：32MB以上显卡
硬盘：700MB

## 总体经验篇

### 1.建城的位置

从城市快速发展的角度来看，首先要考虑的因素是粮食产出。为此，注意观察那些有稻谷、鱼之类图标的方格，鼠标右键点之，查看其粮食产出，只要不低于3，就在它旁边的1格范围内选择建城位置。因为粮食是人口增长的基础，只有让粮食在供给了人口之后仍有3～4个的剩余，该城规模的发展才会比较快。而鉴于初建之城只能在以建城位置为中心的3×3格范围内布置资源采集，因此建城位置


迈锡尼初期建城位置的选择。



抢建奇迹。


在北美洲的五大湖周围建城。



建成大灯塔。



凭借奇迹造得多而获胜。


进入新的千年。



建成印加宫殿。

若与稻谷、鱼之类的方格距离大于1格，便难以在相当长一段时期内迅速提高人口。第二要考虑的是矿产量，若所建之城的资源范围内有铁矿、羚羊之类的方格，则工业产出都比较高，而这将使该城拥有较高的生产潜力。第三要考虑将城建在淡水河流边，这样即便无需建造水渠（Aqueduct），该城人口就可突破6的限制。相对而言，高粮产第一重要，若无法满足，则退而求其次，着重发展一座高工业产出的城。其实并不一定要将所有城都建成高粮产城，有一部分城拥有较高的工业生产力是必要的，只不过在初期，快速出移民进行扩张对高粮产有着更为紧迫的需求。至于将城建在淡水河、湖旁边的考虑，与前两者相比属可有可无型，在前两者达到其一的情况下才考虑它。

## 2.首都的重要性

在自己所建的城中，首都（第一座城）无疑是至关重要的，必须将其建在既盛产粮食，也拥有较高工业生产力的地方。好在首都拥有宫殿而很快因文化扩张使得资源采集方格扩张到21格，这对建城位置提供了更为灵活的选择，而不必像其它城那样将建城地点局限于稻谷、羚羊的旁边。首都的优势在于：基本无腐败；资源采集区很快扩张到21格；依靠高粮产和高工业生产力出移民，可在初期进行快速王国扩张；其它城离首都越近，其腐败损失就越小。因此，首都的选址不仅要考虑上述3个因素，还要对王国的整体布局有个大概构思，理想的局面是首都在中央，其它城环绕旁边，尽可能利用低腐败的好处。

## 3.三步扩张法

建立首都后，如何确定其它城的相对位置呢？除了上述的快速发展三因素，还必须考虑到各城的资源采集区在相当长时间内局限于3×3格范围内，以及如何在有限的空间内多建几座城。虽然不是绝对适用，但“三步扩张法”的策略将是主流型的，即：城与城之间的距离保持在3格。如果还像以往那样尽量不使各城的21格资源区重叠，那么因文化扩张而在较长时间里，国境线是断裂的，见缝插针的对手很可能在城与城之间的间隙中建城。虽然摧毁它并不是难事，但发动战争总是要冒一定风险的。使用“三步扩张法”后，国界线很容易连成一体，对手无法插入其中建城，而且往往能因此获得超过9格资源区的管辖范围，提高资源配置的灵活性，另外还能方便部队的协防。比如，边境的A城遭到攻击，临近的B城里的部队能在一轮之内就抵达该城（假设道路系统已建好），而稍远的C城则可增援部队到B城，即使下一轮又有部队增援A城，也保持了B城人民的满意度。

## 4.请市长代劳

在城镇的具体管理上，每一轮都牵涉到大量的最优化计算，通常的权衡是在高粮产与高工业产出之间进行。人口的增长，意味着财政收入、科研投入、工业产出、资源调配灵活性等多方面的提高，虽然相伴而来的人民满意度问题很是恼人，但整体效益显而易见。而工业产出的提高，无疑能加快生产建设速度，但它往往是以牺牲高粮产为代价。比如，一城人口规模达4级时，重粮产的资源配置将提供3个额外粮食、4个工业产出，而重工业的配置将提供1个额外粮食、8个工业产出，这时候你该如何取舍呢？粗略来讲，这要和该城一段时间内的发展目标相关。在人口较少时，通常以发展人口为主，在进行奇迹建造时，自然希望工业产出越高越好。如何根据中短期的目标来调整资源配置，如何在一座城中调整，如何在多座城中调整，如何为不同的城定位不同的发展目标，这些都属于最优化计算的范畴。如果能通过精确计算来做到前后目标的一致和目标过渡的平滑，那么挑战神级难度就只看如何确定战略外加一些运气了。在普通难

度下，鉴于这些最优化计算将耗费大量时间，因此省事的办法是将各城资源调配的任务交给各城市长去处理。操作方法是在城市管理界面上点选“联系市长”（Contact Mayor）按钮，选择让其管理的事项，比如确保人民不暴动、以工业产出为优先目标等，自己则集中关注首都等少数几座重要的城。

## 5.加速生产

当城镇的粮食产量很高但工业产出很有限时，可利用加速生产（Haste Production）来加快建造中的项目。根据政治制度的不同，它以牺牲人口为代价（在文明发展后期以支付金钱为代价）来使正在建造中的项目立即完成，但前提是该项目离完工最多只差40个盾牌，即每牺牲1个人口，提供20个盾牌。对于远离首都的城而言，由于腐败严重而使工业产出相当低，而粮食又不受腐败的影响，因此加速生产可使其快速建造起寺庙、粮仓、兵营等基础设施。加速生产这一内政技巧在王国发展的早期尤为重要，比如，某座城需建寺庙来取得文化影响力，如果其工业产出仅为每轮2个盾，那么将耗费15轮的时间，如果在其工作5轮后即使用加速生产，那么只有6轮和1个人口的代价，而这很容易被高粮产所弥补。

## 6.科技是第一生产力

追求科技的领先地位，是无论在什么战略下都必须明确的目标。为此，一方面需自己大力投入，在保障财政收支基本平衡和人民福利基本满足的前提下，将所有税收都投入到科研上，使每项科技的研发时间尽可能短；另一方面，抛弃闭关自守思想，不要试图独立完成所有科技的研究，而应与其它对手交换科技。后者类似社会历史中的“分工”概念，即一个人拿自己擅长的方面与别人相交换，比自己什么都做收益要大得多。在文明的漫长发展中，与对手们既竞争又合作方为上策。那么，如何把握竞争与合作之间的尺度呢？首先，要自立更生，发奋图强，在制约条件下尽可能加大对科研的投入，确保自己能比对手早日研究出某些科技，这是第一位的。其次，尽可能与所有对手联络，看它们是否拥有你所没有的科技，看它们为你所拥有的领先科技愿意支付什么样的代价，在此基础上，通过外交谈判来与对手竞争。若双方能够相互交换科技，那么只需微调具体的交易条件，这就是合作精神的体现——大家互通有无。若对方没有你所想要的东西，你可不予理睬，也可敲笔竹杠。这儿必须把握的一条是，如果你把某项科技交换或卖给了某个对手，那么最好就在同一轮中也将它交换或卖给其它对手。如果你不卖，那么得到该项科技的对手很可能在下一轮就拿它与别的对手交换优惠条件去了，与其让它得实惠，不如自己得。

## 7.外交谈判的方法

进入外交顾问屏幕，鼠标左键双击某个对手，弹出交易对话框。如果对手的清单里有你想要的东西，就点它，询问对方为此索要什么样的报酬；若想出售科技给对方，则点该项科技，然后询问对方愿意付出什么样的代价。在此基础上，微调双方的出价，一般是增加对方的出价，比如将其支付额从20金提高到30金，或降低自己的出价，比如去掉区域地图。如何判断双方能达成交易呢？就要看屏幕右上方外交顾问的暗示，当他说“接近于达成交易”时，就需减少对方的出价或提高自己的出价，直到他说“交易可能达成”。

## 8.两种类型的领袖

《征服》中的领袖做了重大调整，分为内政型领袖和军事型领袖



因科技进步产生出科技领袖。




以文化取得胜利。




建成Artemis神庙。




观看发展历程图。

因科技发展迅速而产生出内政型领袖。



建成航海学校有助于对新大陆的移民。



建成殖民地首都，减少新大陆上的腐败损失。


派部队到荒地攻击野蛮人，搜刮科技和金钱。

两种。前者可加速科研发展和支援大奇迹的建设，后者可组建军团和支援小奇迹以下的内政设施建设。因此，以往那种依靠穷兵黩武来创造领袖，再用领袖来抢建奇迹的策略不再可行。相反，只有科技保持领先，方有可能诞生出能瞬间建成大奇迹的内政型领袖。

## 9.军事策略

集中优势兵力，将敌各个击破，是亘古不变的军事真理！游戏在作战机制上因运气成分较大，不易把握，不过我们还是有办法来降低战斗中的多种不确定性。一条思路是依靠科技领先，出最新的兵种来攻击对手相对过时的兵种。例如用火枪兵攻击对方原始的长枪兵时，谁生存下来的概率大呢？第二是利用兵种相克的原理。比如在文明发展的前期，长枪兵善于防御骑兵，但弓兵和剑士对长枪兵的胜算要大许多，而弓兵又害怕骑兵的冲击。其次，兵种之间相互搭配，协同作战。比如将攻击力强的剑士、防御力好的长枪兵和远程轰击的投石车放在同一格中，就兼具了攻防的双重优势。特别是在后期，在交战前先用火炮轰击敌人，使敌损血后再让部队出击，可大大降低部队损失的概率。再者，正面集中攻击与侧翼的突袭相结合，在正面战场集结主力部队的同时，派3～4支骑兵或坦克攻击敌后，往往颇为奏效，因为敌人在后方守军很少。当拥有第一个军事领袖时，宜让他组建一支防御型军团。攻克敌城后，军团和其它部队一起驻守在城中或关键路口，并在城里修建围墙或在路口修建要塞。依靠军团强大的防御能力来消耗掉对手的军事实力，然后再出击时，压力就会小得多。

## 10.经济、奇迹、政治制度

经济相对于内政、外交、军事、科技等方面来说显得不那么重要，基本原则是保持财政收支平衡，并随着时代的发展维持国库的微弱稳步增长，不过经济对于遏制电脑对手的发展却很有价值。结合科技与外交谈判，通过逼迫对手每回合交纳贡金来削弱其科技发展的步伐，这一招是挑战半神级以上难度的策略组成之一。至于奇迹，其重要性是毋庸置疑的，能否抢到关键奇迹，往往决定了下一阶段的战略走向。《征服》中新增了多个大、小奇迹，限于篇幅，本文就不介绍这些偏技术分析的内容了。在《征服》中还新增了部落议会制、法西斯制等多种政治制度。对于政治制度，由于每次变革将导致5～6轮的无政府状态，此状态下所有发展和建设都是停滞的，因此政治制度的变革不宜过多。传统的从独裁制到君主制、共和制、民主制的路线仍具重要的借鉴意义。

## 11.黄金时代

当某文明的独特兵种取得第一场战斗的胜利，或当建成某个与文明特性相关的大奇迹，将触发该文明的黄金时代。正如其名，一个文明的黄金时代在各方面的表现都非常惊人，城镇里的资源产出与修建了铁路系统的民主制相匹敌，腐败损失很小，工业产出、财政收入、科研投入都非常高，科技研发速度很快。不过，好景不常在，一个文明的黄金时代只有唯一的一次，而且只能持续20轮。如何利用好这20轮的时间，让它产生最大的效益，将根据战略目标的不同而不同。必需在每一轮都进行仔细分析，取消市长委托管理，亲自管理各座城镇，针对阶段性目标的实现进行大量最优化计算。比如，若打算靠武力开拓疆土，则可在黄金阶段大造独特兵种和与之相配合的兵种，不一定将它们立刻派上战场，而是通过20轮的出兵，建立起一支庞大的军队，为随后的战争酝酿条件。

## 12.远交近攻战略

这一源自战国时代的政治谋略，在《文明III》中当成为第一战略思路。在几千年的漫长发展中，一个文明不可能不经历战争，纯粹靠科技、文化或外交来取胜是不现实的，卷入战争只是迟早的事情。既然如此，晚卷入不如早卷入。只要时机恰当，就对邻居痛下杀手，消灭它方能使自己拥有比较舒适的生存空间。为此，在与临近的A国开战后，与远方的强大对手和临近的其它对手搞好关系，使它们对于战争保持中立，而对临近的弱小民族，该出手时就出手，不能有丝毫的怜悯之心。外交在战争的作用就是尽可能减少敌对者的数目，至少使其它方保持中立，特别要注意避免两线作战。

为了与非交战方达成军事同盟，必需研究出“书写”科技。拥有它之后，才能在各国建立使馆，在外交对话时才能出现军事同盟的选项。而要达到结交的目的，总要给其一些好处，典型的诱饵是你所领先的科技。如果你在某项科技上领先，与A国的战争开始后，将它卖给所有其它国家（不包括A国），交易条件中包含针对A国的军事同盟和贸易禁运。这样一来，A国若想赢得它们的支持，就必须付出更大的代价，一旦发现A国与某国缔结了和平条约，就与该国再次进行交易，将其它新科技卖给它和所有其它各国，迫使它们再次转入到你这方的军事同盟中。建使馆的方法是：鼠标左键双击自己首都名称旁的星形图标，其后的界面操作一看即知。

## 13.文攻武略战略

战争只是一种手段，而不是目的。一个文明的目标，在于它能在漫长的岁月中生存、发展，并笑在最后。武力征服只是实现这一目标的途径之一，而且实际上是最辛苦的途径。游戏设定体系中给出的胜利条件多种多样，外交胜利、文化胜利、科技胜利、发展胜利等，途径是多元化的。那么，什么样的路径才是最优的呢？不同的文明特性将有不同的答案，笔者不再认为追求某个固定的阶段性目标是发展的必由之路。比如曾经极其重视大图书馆，但在科技研发分工、交换的作用下，大图书馆的效用大为下降。对规律的认识总是有一个过程，所以“不同的文明特性将有不同的答案”并不是故意的圆滑托辞，而是理性的结论。

鉴于武力征服在收益上呈边际递减，在难度上呈边际递增，加上领袖产生机制的变化，战争在《征服》中的作用其实是被弱化了的——虽然在9个战役中多是强调战争。“文功武略”就是指依靠“文”的东西是主流，“武”仅仅作为策略手段。具体的构思是：初期快速扩张至6～8座城，中前期通过战争灭掉临近的对手，使文明的发展空间足够容纳下20多座城，然后全力发展科技，靠领先的科技来掌握文明发展的主动权。最后一点是如何实现的呢？视时机，将一项项领先的科技卖给所有对手，迫其交纳贡金、提供奢侈品和铁、煤、石油等战略资源。当电脑对手因每回合必须交纳贡金而不得不降低科技研发投入时，就形成了对你的科技的依赖性。以至你能完全通过依靠别国的贡金来维持各项支出，而将全部国力都投入到科研上去，从而牢牢把握住文明发展的脉搏。显而易见，此情形下，任何想对你开战的人都将冒很大的风险。至于在科技领先、经济富足情况下，你想以哪种方式取胜，似乎就取决于你的偏好了，电脑对手们将逐渐丧失反抗的能力。 **（待续）**



战争进行时，保持对外交领域的关注。


部队进攻之前，先以火炮轰击。



每攻下一座城，就需派重兵驻守，以遏制反抗者。



因抢得胜利标记点并守住一轮，即令其它对手突然死亡。

## 《骑士 Online》网吧骑士团冠军产生

2003年12月30日，第一届北京网吧骑士团PK大赛总决赛在亨特尔网吧隆重举行。历时一个星期激烈的北京各地区选拔赛之后，脱颖而出的网吧骑士团的高手们胜利会师，并在此展开一场龙争虎斗，争夺本届比赛的冠军。

经过5个小时的激烈角逐，本届网吧骑士团PK大赛的冠军终于浮出水面。12月30日下午17点，闭幕式正式开始。主持人郑重宣布：吉龙网吧骑士团取得了本届比赛冠军，京西华雅网吧骑士团获得亚军，亨特尔网吧骑士团获得季军。

## 《美丽世界》新春新喜 "哈雷摩托"得主产生

1月1日，《美丽世界》短信包月用户的"短信包月订新闻、美丽世界我最熟"活动揭晓，共有47名玩家喜获大奖，获奖者手机号码如下（为资料保密，号码中3位不显示）

游戏道具"哈雷机车"获奖玩家2名：

139***28810 138***67321

游戏道具"小旋风机车"获奖玩家5名：

139***96739 135***67974 137***08571 138***09639 138***86029

游戏道具"小绵羊机车"获奖玩家10名：

137***23108 136***00304 138***05380 135***47973 135***06913
139***78625 136***33510 139***97333 136***11355 139***00351

游戏道具"G宝石"获奖玩家30名：

136***96445 139***30178 139***30714 139***24633 136***31157
137***23598 139***80407 139***79575 138***45632 136***15169
139***30739 135***37643 135***89541 139***00273 139***12520
136***83398 135***00085 139***05399 139***17158 139***74606
139***52411 135***42002 135***91836 136***16358 139***02818
138***58987 135***63431 138***57792 136***23827 135***82186

### 台湾省网游排行榜

(2004年01月上旬)

| | |
|---|---|
| 1. | 仙境传说 |
| 2. | 希望 Online |
| 3. | 天堂系列 |
| 4. | 神话 |
| 5. | 吞食天地 Online |
| 6. | 三国演义 Online 系列 |
| 7. | 天翼之链 |
| 8. | 魔力宝贝系列 |
| 9. | 童话系列 |
| 10. | 暗黑破坏神系列 |

资料来源：游戏基地 gamebase

### 韩国网游期待排行榜

| | |
|---|---|
| 1. | 魔兽争霸 |
| 2. | RF Online |
| 3. | mabinogi |
| 4. | 热血江湖 Online |
| 5. | Gundam Online |
| 6. | 大航海时代 Online |
| 7. | Carpe Diem |
| 8. | 在线高尔夫 |
| 9. | 亚特兰蒂斯 |
| 10. | 七杀令 |

资料来源：韩国 gamemeca 网站

### 云网销售风云榜

(2003年12月下旬)

| | |
|---|---|
| 1. | 网易一卡通(大话/魔灵) |
| 2. | 网星(魔力/轩辕剑)直充 |
| 3. | 盛大网络游戏卡 |
| 4. | 征服 Conquer 游戏卡 |
| 5. | 仙境传说(RO)网络游戏卡 |
| 6. | 破天一剑网络游戏卡 |
| 7. | 奇迹(MU)网络游戏卡 |
| 8. | 剑侠情缘网络游戏卡 |
| 9. | 天堂网络游戏卡 |
| 10. | 骑士 Online 游戏卡 |

资料来源：游卡销售云网

### 天之炼狱上海服务器等级排行榜

| | | |
|---|---|---|
| **吸血鬼** | | |
| 1. | 夜袭者 | 119 |
| 2. | 疾风 | 117 |
| 3. | 天之伯爵 | 111 |
| 4. | 耶稣 | 110 |
| 5. | 不笑死神 | 109 |
| **魔灵族** | | |
| 1. | 邪月影 | 100 |
| 2. | 天葵灵 | 98 |
| 3. | 冰魔灵 | 94 |
| 4. | 法革娜 | 92 |
| 5. | ※魔※ | 91 |
| **人类** | | |
| 1. | 任℃逍遥 | 105 |
| 2. | JCM888 | 101 |
| 3. | 青龙武德 | 99 |
| 4. | 网联天照 | 98 |
| 5. | 白虎浩南 | 96 |

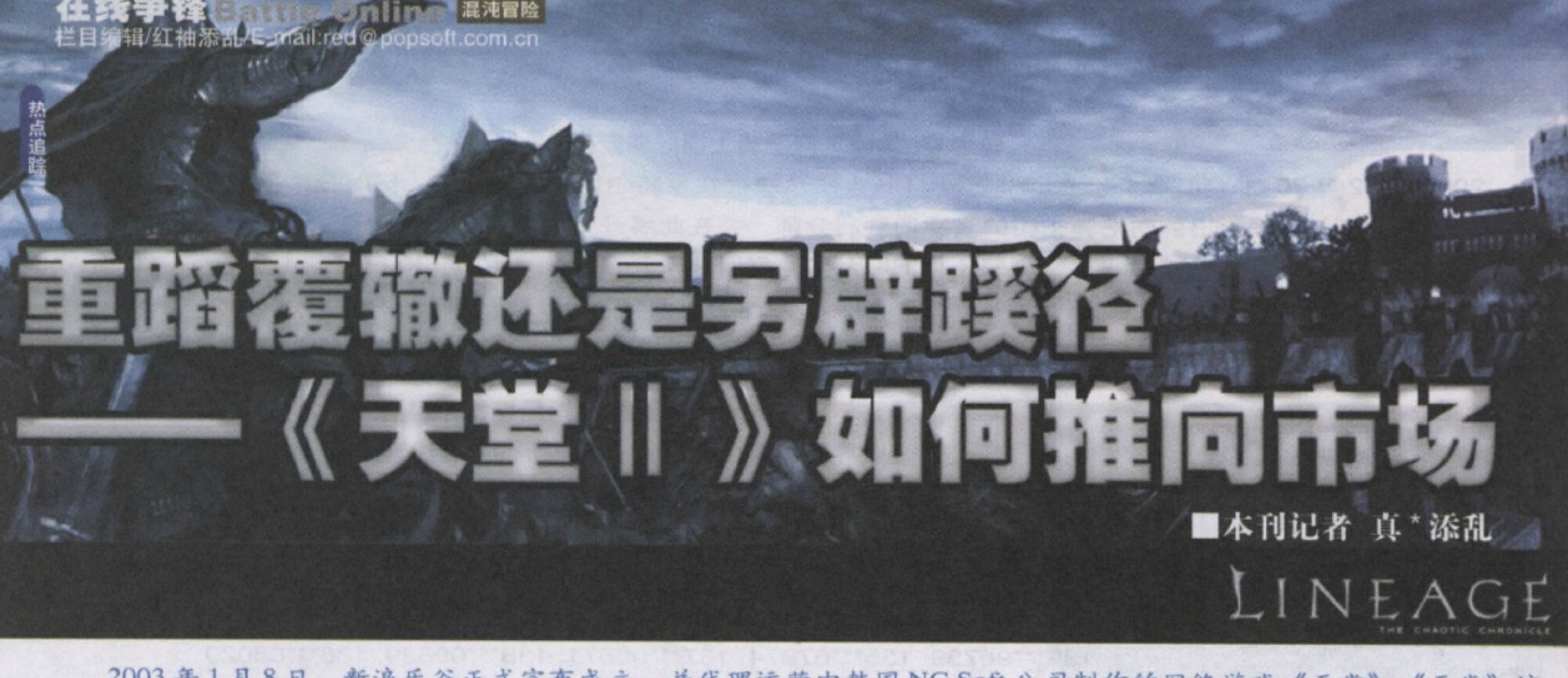
资料来源：天网科技

## 北京地区泡泡堂双人超级赛胜利结束

北京地区《泡泡堂》双人超级赛的现场总决赛于2003年12月27日在瑞得在线网上游网吧举行，此次比赛采用了《泡泡堂》一台电脑、双人操作的特殊功能。比赛从12月1日正式开放，短短的几天时间，就得到了广大玩家的热烈响应，共有超过2000支队伍报名参加比赛！最后根据报名时间的先后和报名帐号的等级，选出了128支队伍参加线上预赛。经过八天的激烈的线上初赛，32对选手技高一筹，进入了最后的现场决赛，在现场进行了激烈、精彩的总决赛。最终，"幻〖幽〗谷"战队经过5轮惊心动魄的淘汰赛夺得冠军，赢得了3000元奖金。"FIN.K.L"和"交大嘉园队"分别获得亚军和季军，奖金分别是2000元和1000元，所有到场的选手也都获得了《泡泡堂》点券和中国电信"互联星空"卡一张。

## 网游新动态

| 游戏名称 | 升级版本 | 更新时间 | 更新内容 |
|---|---|---|---|
| 《剑侠情缘网络版》 | 结婚系统 | 2004年1月5日 | 正式开放结婚系统 |
| 《石器时代》 | 2.0服务器 | 2004年1月5日 | 增开2组《石器时代》2.0服务器，并立即开始收费 |
| 《大话西游II》 | 新增服务器 | 2003年12月31日 | 增开内蒙古专区、山东专区、湖北专区、广西专区等4组服务器 |
| 《巨商》 | 内部测试 | 2004年1月1日 | 开始内部测试 |
| 《奇迹》 | 天空之城 | 2004年1月初 | 开放新区域"天空之城"、开放新技能"流星焰"、开放新坐骑"彩云兽"、开放新宝石"创造宝石"、开放新装备和新怪物 |




# 重蹈覆辙还是另辟蹊径 ——《天堂Ⅱ》如何推向市场

■本刊记者 真*添乱

2003年1月8日，新浪乐谷正式宣布成立，并代理运营由韩国NC Soft公司制作的网络游戏《天堂》。《天堂》这款游戏在韩国、美国、中国台湾省和中国香港特别行政区、日本等地的网络游戏市场已经有了不俗的成绩，而新浪由于网站运营成功，在中国大陆的影响力也相当大，所以在新浪携手NC Soft共筑新天堂新闻发布会上，新浪及新浪乐谷的各级领导都对《天堂》这款游戏的前景自信十足，举手投足间大有睥睨天下"一览众山小"的气势，"新浪大举进军网络游戏"也似乎成为一个新时代来临的标志。

然而，一年时间过去了，《天堂》并未像众人期望的那样红红火火，在市场中只能算是二线产品，虽然不能说是惨败，但只能称得上"平平"的成绩与其他地区相比，的确令人失望。在玩家中已经生根发芽的"传奇情结"使他们对从画面风格到战斗模式都比较类似的《天堂》自然而然地生出抵触和对抗情绪。

2003年3月7日，《天堂》的"冰镜湖"版本推出，同时宣布开展针对国内6000万《传奇》玩家的"天堂热力征集活动"，其主要对象为《传奇》的"沙巴克"城主等资深玩家，许诺如果《传奇》中的城主"叛逃"至《天堂》，可以立刻获得50级帐号、随帐号赠送的高级装备一套和50万天堂币。此举一出，《天堂》和《传奇》两个游戏的玩家哗然。当时盛大与Actoz Soft的官司使《传奇》的运营看起来岌岌可危，玩家在此危难时刻本来就有不安的情绪，新浪乐谷此举一出，使《传奇》的玩家找到了一个发泄点，于是有不少玩家在各论坛发表了诸多包含"誓死保卫传奇"之类言论的文章。另一方面，《天堂》本身的玩家见此公告后，觉得《传奇》的玩家居然能如此轻易获得他们努力很久都未得到的东西，游戏平衡性被破坏无遗，自然也是愤怒和失望。新浪乐谷与盛大就此事情唇枪舌箭了很久，最后不了了之，但对于本来就不够红火《天堂》来说，这件事情的打击是相当大的。从那以后，《天堂》虽然时有更新，但再也没有什么大的举动。



在《天堂Ⅱ》新闻发布会上，杨震信心十足。

时间推移至2003年12月16日，新浪乐谷再次召开新闻发布会，宣布将继续与NC Soft合作，代理运营其研发了3年的大作《天堂Ⅱ》。面对这样一款备受瞩目的网络游戏作品，人们不由得开始担心——新浪乐谷对于《天堂Ⅱ》的运营是否会步《天堂》的后尘？对于《天堂Ⅱ》的运营是否会有新的措施来吸引玩家，使其不辜负《天堂Ⅱ》的盛名？为此我们专访了新浪乐谷执行副总裁杨震先生。

**大众软件：《天堂Ⅱ》主要针对什么样的用户群体？**

**答：**《天堂Ⅱ》主要针对那些对网络游戏有较高要求的玩家，以及那些对网络游戏毫无了解的玩家。和《天堂》难度较高、对普通游戏玩家有一定门槛相比，《天堂Ⅱ》具有相当大的亲和力，我想凡是愿意在《天堂Ⅱ》面前坐下呆一分钟的玩家，都会有好好玩一下这个游戏的愿望。

**大众软件：《天堂Ⅱ》将主要针对哪些地域进行推广？**

**答：**对《天堂Ⅱ》这样一个2004年最重要的网络游戏，我们当然愿意在全国范围内没有遗漏地进行市场推广。但根据我们的调查，很多二三级城市的网吧和个人用户拥有可以流畅运行《天堂Ⅱ》的电脑比例不会很高。所以我们预计推广的重点首先将会放在硬件情况较好的东部地区。而西部地区如成都和西安等城市，在网络游戏需求上较为突出，我们也会对这几个城市进行重点推广。

**大众软件：具体准备如何进行推广？**

**答：**我们的推广力度会对得起《天堂Ⅱ》的卓越品质，至于具体计划，目前尚不方便公布。

**大众软件：那么，新浪乐谷准备如何解决《天堂Ⅱ》对于机器配置要求过高的问题呢？**

**答：**在现在已经开始运营和测试的一些国家和地区，《天堂II》的确是需要用最高硬件配置的电脑才能流畅运行。国内要到2004年4月才开始内测，虽然国内的玩家较晚才能接触到《天堂II》，但也给网吧以及个人用户进行硬件升级留下了较为充裕的时间。

在过去几年，电脑硬件的发展远远高于运行游戏软件所需硬件机能的提升，也使网吧和个人用户硬件升级速度放缓。这次《天堂II》的推出，给了大家一个硬件升级的迫切理由。相信国内的硬件厂商也会充分认识到这一点，我们也已经和国内的硬件厂商进行了相关的市场联动，推动国内的升级运动，目前相关计划已经在积极有效地运作中。

另外一点也要明确，网络游戏不像单机游戏只有两三个月的生命力。《天堂》迄今已经运营了6年，《天堂II》也将是一个长线产品，它提出的硬件机能限制，对没有迫切的硬件升级计划的玩家来说，晚一点玩，也不会玩到过时的游戏。网络游戏永远都是一个持续加入的过程。

**大众软件：《天堂II》对于服务器群组的要求是否很高？**

**答：**对，和目前运营中的网络游戏相比，《天堂II》对服务器群组的要求是很高的。在《天堂II》服务器组中，除常规结构外，《天堂II》为GM单独提供专门的服务器对玩家投诉进行处理。而且在《天堂II》中内置了一个完整的BBS系统，和官网的BBS互联互通。这个petition系统为《天堂II》的客户服务提供了很大的便利，玩家也可以获得更大的自主交流。

**大众软件：《天堂II》的收费策略是什么？**

**答：**现在具体资费政策还没有制订，不过大致会定在届时所有网络游戏的收费中游水平吧。我们期待能有更多的用户来平衡我们的赢利目标，而不是使忠诚的用户对资费感到为难。

**大众软件：那么，《天堂II》准备如何应对大陆外挂和私服的状况？**

**答：**我们坚决反对破坏游戏公平进行的任何外挂。对外挂问题，我们首先要做的是在技术上解决，及时同NC Soft方面进行情况通报，获取技术支持，迅速封闭外挂的嵌入；其次会联合有关方面打击外挂的源头。对在《天堂II》中使用外挂的玩家，我们会给予人性化对待，通过技术手段查清其不良行为所得并删除，再次使用我们才会进行较为严厉的处置。而私服问题对运作秩序良好的公司而言，是根本不会出现的。

**大众软件：您觉得谁是《天堂II》的主要竞争对手？**

**答：**就目前而言，我们眼中看到的只有《魔兽世界》。但预计它的档期可能会比《天堂II》要迟一些。坦白地说，我们很希望能够和它正面交锋。

近来有很多还在制作中的韩国游戏纷纷表示其画面品质不输于《天堂II》，一些国产网络游戏的研发商也放出类似信息，我们欢迎这种信息。只有更多够份量的作品加入到国内这个市场，这个市场才会更有活力。

**大众软件：《天堂II》与《无尽的任务II》都将目标玩家用户定位于高端游戏玩家，那么，请您谈一下两者之间的异同点。**

**答：**我想这两款游戏应该没有什么可比性。《无尽的任务II》从资料来看依然是正统的美式AD&D RPG游戏的Online版，《天堂II》则保持了韩国网络游戏从Diablo学来的一贯简洁明快的风格。另外，加盟NC的Ultima Online的核心Richard Garriott使《天堂II》加入了不少UO的特征，这些都使得《天堂II》的表现和普通韩国网络游戏迥然不同。它比普通的韩国网络游戏和普通美式网络游戏更加具有鲜明的国际性。

也正是因为这一点，我们认为《天堂II》的敌手只有《魔兽世界》。

**大众软件：《天堂》推广不尽人意的原因是什么？《天堂II》如何避免重蹈覆辙？**

**答：**《天堂》在国内的成绩的确不够理想，乐谷自己对市场焦点把握不足和具体推广手法上的问题当然最难辞其咎，在责任上要排在前面。另外，《天堂》进入国内的时机也存在一些问题。不过，我们已经充分检讨了前段时间的问题，有信心把《天堂II》的推广工作做好。

**大众软件：《天堂II》开始运营之后，《天堂》将如何发展？两款游戏的用户数据能否转移？**

**答：**在《天堂II》在国内正式开始运营之前，《天堂》已经于前不久正式推出了其第二乐章的第一作《光与影》，我们称之为"新《天堂》"。NC Soft已经为此做了非常长远的产品规划，预计新《天堂》会继续推出6个章节以上，按照目前的产品更新速度，全部制作完成《天堂》第二乐章要花两年多时间，也就是说《天堂》的生命力，最少还会有两年以上。

既然NC Soft有这样长远的打算，我们自然也会把运营的服务一直跟进下去。

另外，《天堂II》和《天堂》相比，无论道具体系还是角色体系，设定的改变很大，数据完全不可能共通，所以是无法提供转档服务的。P



# A3 近焦"成人游戏"

■北京 fly

A3，这款集Art、Alive、Atract于一身的网络游戏终于在2003年12月30日开始了内测，在被无数新闻、传闻、绯闻缠身近一年后，它总算浮出水面，揭开了其简体中文版神秘的面纱。

## 看看


大部分人想看到的女法师（有点失望）。


和别的网络游戏相比，还是比较性感的。

游戏提供了3种职业——战士、法师、圣骑士，没有性别选择，不由得让人想起了《奇迹》。本人向来喜欢用法师，这次不得已只好装回人妖了。游戏画面稍感失望，可能由于偏暗色调吧，整个画面显得非常阴郁，所以感觉不是很亮丽。人物角色非常精细。法师穿的衣服少:)，看起来比较单薄，配上网格丝袜，倒也异常性感。战士们就不一样了，围着厚厚的铠甲，背后插着长长的宝剑，双手抱胸，回顾巡视，傲气十足，一看就显得孔武有力，拉近视角看，铠甲的纹理、质地、结构几乎可以看得清清楚楚。出城打打怪物，笔者立刻就被吓了一跳，围在城门口的怪物们虎视眈眈，个个身强体壮，还包着暗黑色的鳞片，一看就知道不好惹，夹在它们中间，法师更显得势单力薄。不过没关系，可以边打边跑嘛，跑进路边的树林里，光线昏暗，怪物们应该不易发现吧，正当笔者长吁一口气，准备歇会，突然身边一束紫光冒起——不好，刷怪了！怪物口中一团紫烟直喷而来，地上的花花草草瑟瑟发抖，似乎也恐惧于这诡异的"化学武器"……

相较于人物形象的模型，怪物们也丝毫不逊色，不同于其网络游戏中相当多怪物形象的近似性，A3里的各种怪物形象丰满，观其外表便可体会它们的强壮、诡异、凶狠，每种怪物的模型制作丝毫没有偷工减料。有趣的是，游戏中不少怪物的行走模式都非常符合其形象特征，比如一条腿安了假肢的鬼工，行走时会一瘸一拐的。游戏的寻路系统做得非常好，几乎不存在被卡死的情况，即使绕一个U形弯，角色也能顺利地跑过去，稍显遗憾的是在远距离点一下NPC不能自动前往交谈。

任务系统的革新是A3的最大特色，整个游戏中没有一件硬性规定的任务，你要到NPC那里买任务卷轴，系统会自动根据你的当前等级给你一个有级别限制的随机任务。如果新手不知深浅，开始任务后才发现难度很大，那可以选择放弃而只损失500钱；而老手们若觉得任务报酬太低，根本不用执行就可以直接卖掉，不过要注意不能同时执行多个任务哦。随机任务五花八门，大部分是杀掉一定数量的怪物，这类任务杀够数量即自动完成，奖励即兑即现，省却了不少来回跑路的辛苦和车马费。有些任务分成几个步骤分散在几个卷轴上，只有连续买几个任务卷轴才有可能出现，而且必须按顺序做才可以完成，其他






战士看起来高大威猛。

任务类型还包括凑齐一定数量的怪物掉落物品送到指定地点、制作道具、用指定技能或武器杀掉一定数量的怪物等。

现在不少网络游戏都有宠物系统，但想拥有一只宠物要么去做一些复杂的任务，要么去买昂贵的捕捉设备反复抓捕，费时费神。但A3就不一样，一进游戏就会自动给你一个职业专属宠物蛋，只要你装备着，它会始终跟随你成长，你打怪它也加经验。如果从商店里买，还能买到加各种属性的蛋，也不算太贵，比其他网游的宠物获得方式要简单得多。

## 品品

A3 在韩国被列为 18 禁游戏，也许韩国有自己的游戏等级划分制度，但在国内，18禁和少儿不宜一样，属于一个充满暧昧、令人无限遐思的词。韩国官方的第一解释是：这款游戏非常暴力，不适合18岁以下人士玩耍，国内官方的第二解释是：这款游戏内容博大精深，不适合18岁以下人士理解。不管如何，当我们看到A3宣传海报上那衣服面积只覆盖皮肤面积5%的女法师形象时，即使是傻子也该知道这18禁所代表的真正含义了。

不过现在，我承认我是个傻子。

先看看韩国18禁的噱头。在整个游戏过程中一点也看不到有任何血腥暴力的成分，无论杀怪还是PK，和其他韩式网游没有任何区别，鼠标左/右键一点怪，砍杀也好雷劈也罢，除了看见不知从哪里来的火花乱闪以外，不喷血、不飞肉、不掉肠，这怎能算暴力？即便怪物死了，也是轰然倒地，一会尸体便被刷没了，不碎尸、不爆体、不腐烂，这怎能算是血腥？这么温柔连 CS 都不如……

再看看国内18禁的噱头。A3的杀怪、练功、升级仍是传统的韩国网游经典模式，没有任何变化，法术一看就知，技能一望便晓。你若说背景，且不说目前究竟还有多少人关心一个网络游戏的背景，即便关心，也不过是奇幻类几百年的矛盾＋几百年的战争＋玩家扮演救世主的公式，A3 究竟博大精深在哪里了，它有什么地方让 18 岁以下人士不能理解了？以现在国内网游玩家的年龄层次来说，把18岁以下人士都禁掉还不如干脆自杀得了。

最后看看民间 18 禁的噱头。我承认自己的心理很阴暗，听说韩国版 A3 能脱光衣服裸奔，所以选法师进入游戏后，干的第二件事（第一件事是跑了几步）就是打开物品栏将全身衣服脱了个精光……很遗憾，显然国内版本做过处理了，角色穿着内衣呢……突然觉得穿着内衣站在一堆衣冠楚楚的人中间真的很猥琐，于是穿回衣服。没几分钟，有朋友甲跑到旁边问 A3 脱衣服的事，于是我脱下衣服给他看，朋友大叫没意思。朋友甲走了没 1 分钟，朋友乙跑过来也问脱衣服的事，我说改了改了，朋友说那我就看看改成啥样，于是我不得不再脱一遍衣服。晚上吃饭朋友丙说起此事也是一脸遗憾，因为他进入游戏后连跑都没跑，做的第一件事就脱光衣服看看……不过话说回来，法师的服装真的很暴露，很难想象一张破鱼网袜子就有 8 点防御力，等同于战士的钢盔……

## 弹弹

相对于A3宣传的口号：Art、Alive、Atract，就以现在的内测情况来看，似乎还远远没有达到这个标准。

画面很好，但由于色调偏暗，远没有《天堂 II》那般清新亮丽，而且也许是为了照顾低端电脑，远景做得很粗糙，蓝天衬着灰山，果然很蓝很灰——蓝色背景贴图配上三角形灰块，怎么看怎么缺少气势，和地表物体的精美形成强烈反差。起码也要给一些远景或分辨率选项让我选择吧，难不成只能如此？A3人物角色的攻击动作做得很好，不同职业用不同的技能、魔法甚至武器，攻击动作都不一样，变化丰富，而且也很流畅，笔者的法师施放魔法时动作很优雅，画面也很华丽。但只限于人物角色，而怪物的攻击动作实在僵硬得不行，不知是否服务器Lag的原因，怪物即便走到你跟前也要发一下呆等你一会，显得很傻。

上文曾说A3有什么不能让人理解的东西，现在想想，还真有一些不能让人理解的地方：去仓库存放物品，每存一格物品就收费500钱，注意是一格，你若是存放10个不能叠放的蓝宝石就收费5000！不能理解；想要主动耳语聊天，先要按住Alt再点对方，出现选单后再选择耳语，虽然也支持“/XXX”的命令格式，但两者用起来哪个都不方便，而且游戏默认是拒绝交易、耳语接收信息的，不能理解；游戏中按住 Ctrl 再点人就可以随便 PK，虽然有惩罚，但干耗时间就能洗掉，在和怪物打斗时莫名其妙被恶意 PK，你连谁在攻击你、何时开始攻击的都不知道，被杀连仇人都不知道名字，不能理解；组队虽可以共享经验，但竟然不能共同完成任务，这样组队还有什么意义，只是为了打怪？不能理解；新人刚进来还没搞清楚宠物系统是怎么回事，不小心宠物死了（真的很容易就会死），居然要花 200 000 买复活药，而且宠物一旦死亡角色就失去奔跑的能力，不能理解。除了这些不能理解的，还有些非常奇怪的设定，比如组队最多只能4人、不能切换视角（主视角、第三人称追尾视角、第三人称自由视角）、5级不到的新人从商店里花 15 000 能买到可以转卖 20 000 的 30 级宠物、不能看见怪物血槽等。


一个奇怪的设定：法师比战士还能扛。



# 军团攻城战术探讨




■北京 冲天烈焰

吞食天地 ONLINE

## ◆五大城池介绍

代县城：位于幽州涿郡城左下大兴山洞旁，商业贸易中心涿郡旁边，是五大城中最重要的一座，为兵家必争之地。

真定城：位于冀州巨鹿城左下方。作为练功热门地点"冀州地区"唯一的一座城池，地位当然也不可小觑。

琅琊城：位于青州孔庙右下方的海边。

临淄城：位于青州北海城左上方。青州地区是交通战略要地，所以出现两座城池也不奇怪。

大漠城：位于辽东望平村上方，过桥就到（目前暂时没有开放）。

## ◆战前准备

充分做好准备工作——生产、分配小兵和攻城器，人员分组。

攻城组：带冲车，主要目标是城门、城墙、木墙、木栏。

扫荡型：带弩车或投石车，主要目标是箭塔和守城兵。

清场组：别怪我们，战争是无情的，所以，只要不是自己军团的人都是敌人，不能让他们来窃取我们的胜利果实。

候补型：由于补给、阵亡、断线等不可预料的情况时有发生，所以必须保证有后续进攻力量作为储备。

## ◆攻城器械分析



攻城器械可以说在城战里起到了决定性的作用，当攻守双方实力相差不大时，就要靠对器械的掌握来决定胜负了。攻城守城道具之间有互相克制的情况。

木栏：受制于冲车和投石车，不过主城门及前哨站只要配置木栏，就会主动参战，使己方玩家防御力上升。

井栏车：井栏车是乘坐类器械中唯一具有主动参战功能的，对于刀车、城门、玩家、NPC等破坏极大，但却受制于冲车与投石车的攻击。

冲车：冲车的强大攻击力将破坏木栏、箭塔、主城门、井栏车和弩车，不过冲车十分害怕遭遇刀车、投石车、玩家、NPC的攻击。

刀车：刀车对于冲车、投石车、玩家、NPC伤害很大，不过遇到具有主动攻击功能的井栏车与箭塔就会被克制。

弩车：弩车最吓人的是对于玩家与NPC的强大杀伤力，不过遇到井栏车、冲车、投石车及箭塔就会受到牵制。

投石车：火力强大的投石车主攻井栏车、冲车、弩车，对木栏、箭塔及城门也极具破坏力，但受制于刀车、玩家与NPC的攻击。

箭塔：守方独享的箭塔可克制刀车、弩车、玩家及NPC的攻击，不过若攻方以冲车或投石车攻击，将导致箭塔倒塌。因此，面对不同的战况，一定要调配合适的战斗装备。

## ◆城战技巧

1.守城器械之间如果交错放置会产生加倍的威力和增加攻击范围。

2.战前多带加SP的药，队伍一定要有一个高级水法，所有人都带通过征兵而来的强甲兵（会结界）或攻城器械。

3.城门很难打，但要破坏它的防御也很简单，只要先将周围的城墙和箭塔打烂，再来打城门，一次就可以打掉几百的血了。不过城门也会攻击的哦，要小心。

4.合理使用各系的魔法。作为辅助攻击力量的放大和缩小，保护自己和队友的隐身、结界和镜，使敌人的旋风和树精混乱。

## ◆注意事项

1.战斗中不能使用符咒，所以要带好大量的SP。

2.玩家不幸阵亡后（包含断线、战斗中逃逸）都将立刻传送至双方军帐，休息3分钟后才能再进入战场。

3.武将忠诚度低于40将无法出战。

4.玩家无法自行删除角色，任何兵团均无法解散，团长无法删除兵团成员，所有团员无法脱离兵团，兵团长无法取消同盟亦无法缔结同盟。

## ◆胜负判定

攻方胜负判定：规定时间内打破城门（给予城门最后一击）的兵团即算攻城胜利。

守方胜负判定：攻方所有兵团在规定时间内无法攻破城门，即算守方防守成功。P

画龙点睛

# 征服 弓箭手速练心得

■北京 长臂鸟人

在《征服》中，练级最快的当属弓箭手，所以刚刚进入游戏的新人，建议不如先练练弓箭手熟悉一下游戏，等练到一定级别再选择自己喜欢的职业也不迟。

## 赚钱篇



既然是新人，首先需要考虑的就是钱的问题。如果有朋友送钱和装备当然是爽到极点，但如果没有呢——系统会给每个新人配发100两银子，大家通常是拿这100两银子买点草药去杀怪，顺便捡钱。不过，我们还有另外的办法，先放弃暂时练级，去想办法赚自己的第一笔小财。

1.捡矿：双龙城西门有个驿站NPC，收取100两银子把玩家传送到矿洞方向。所以新人一上来系统送的100两银子一分都别花，直接传去矿洞。这里有很多人会把挖到的矿石丢掉，能捡多少就捡多少。捡满以后立刻回城，品质5以上的铁矿石可以卖100两以上，全身的矿石应该可以卖4000至5000元。有一种黑铁矿石是没办法在商店出售的，但弓箭手在40级升级时需要5个黑铁矿石，先捡好放在仓库里，免得到时候又要费事去找。如果能在去矿洞前，先去城外叫天鸡的地方捡200两买个回城卷，回城时会更方便一些。

2.捡PK令牌和银两：去城外看看，那里有众多的人在刷叫天鸡，满地都是白花花的银两，赶紧捡吧。不过捡银两可不是主要的，要注意找找是不是有一些令牌，找到后赶紧捡起来，只要凑齐6块令牌就可以换到6000两银子，交换令牌的NPC就在竞技场边上的王武那儿。

## 练功篇

好了，现在有了钱，虽然不多，但前期练级买装备基本没有问题，我们要开始升级了。

1～4级：去杂货店买个+1～3攻+1敏的铁指环，穿上布衣拿上木刀去城外杀叫天鸡。因为弓箭手防御比较低，所以要注意不要引太多怪在身边，尽量一只一只地杀。

5级：武器可以换青锋剑或青钢刀，还是杀叫天鸡杀到6级。

6级：可以转去杀斑鸠王了，虽然它还能伤你13的血，但勉强还能撑住，只要不被围攻就好。

7级：到7级时赶紧回城换一个飞燕项链（+1防御），对于弓箭手防御可是很重要的，所以有加防御的装备可不要错过。

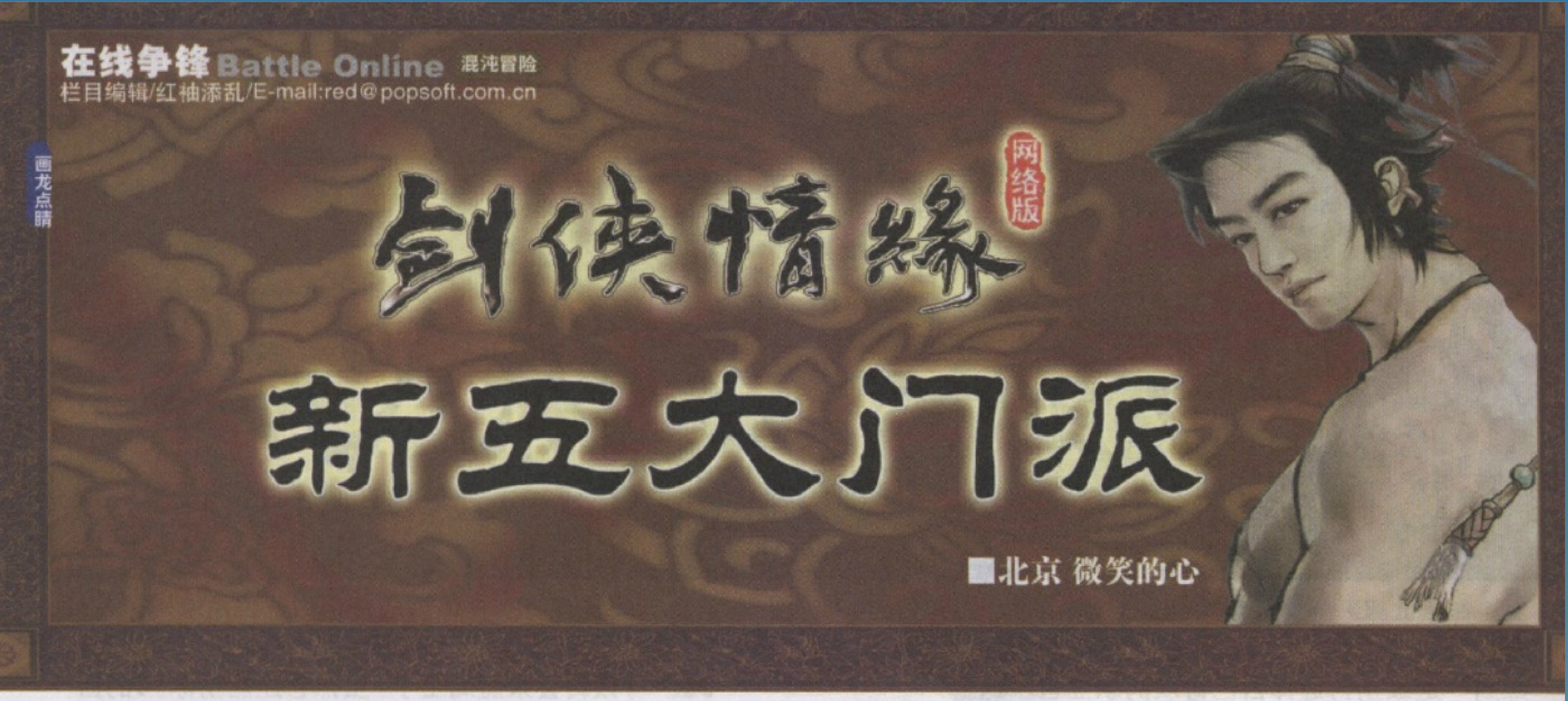
8级：回城到铁匠处，买一把竹弓装备上，还有木箭。这时记着把身上的草药清空，只留下3～4个就可以了，其他的空间全用来装木箭。此时杀斑鸠王有6%的经验，杀罗罗鸟有10%的经验，但后者比较难打，箭的消耗很大，所以如果要杀罗罗鸟最好还是带上回城卷，这样可以在用完箭后迅速回城。

10级：这时杀斑鸠王，4箭射杀1只可得0.8%经验，而杀罗罗鸟要15箭才能射杀1只，得2%左右。杀叫天鸡虽然得经验最少，但能极好地平衡箭支的消耗与经验的获得。用最少的箭得更多的经验，这应该是弓箭手常常注意的事。

11级：这时再杀斑鸠王就只有0.5%了，杀罗罗鸟或鬼斧王更好些。虽然弓箭手可以无限越级杀怪，但笔者还是建议大家尽量只越级杀5级以内的怪物，越级过快反而耗时耗力。



基本上，在清风原可以一直练到15级转职后，再换地图去枫溪林杀怪。枫溪林的怪物是这样分布的：在右上角的水帘洞口外是27级的翼蛇，在枫溪林中部大部分的枫树里是32级的土匪，在土匪分布区的右下部分红枫林，则是37级的火鼠，再往下，过了桥，往左去黑虎城的路上有42级的火精灵，往右则是枫溪林的矿洞，里面有42级的石怪，但是进这个矿洞需要人物级别达到40级以上。按只越级打高3级的怪物的方法，一路杀下来很快就可以冲到40级了。另外，还有一点要注意，32级时箭矢可更换为更高级的铁箭，增加杀伤力。




# 剑侠情缘网络版 新五大门派

■北京 微笑的心





武当山的气象总是变化万千，单就一个清晨的时刻，便能观看到诸多变化。站在山峰之巅，日出的光芒在天地接壤处逐渐延伸至视线所及的整个地平线间，天空的云朵在阳光的照射下，呈现出仿佛婴儿般娇嫩的红晕色彩。轻嗅着晨露中飘来的松脂的幽香，此时此刻会感到格外放松，尘世间一切的纷争皆在这片光芒中止步，错觉会让我认为就这样纵身跃下便能飞到仙境。师父曾说过，人是自然的一部分，但又超脱于自然，因为人懂得思考，求道之人最终的目标便是回归自然。这一刻我似乎朦胧地了解到了回归的含义，思索间晨课的钟声响起，是该听郝师伯传道的时候了。

来到大殿，正看到师父站在当中说道："今天你们郝师伯病了，所以由为师来代他授课。各位徒儿不必拘谨，你们郝师伯已经和为师打过招呼，上回他向你们介绍了江湖上天王、峨嵋、唐门、天忍和咱们武当五个门派，今日为师就继续讲江湖上另五个门派：少林、丐帮、翠烟、昆仑和五毒。"师父是个性情豁达之人，与其他师叔伯不同，他在后辈面前好像少了一份威严，多了一些随意，我在众师兄弟中间坐下，开始聆听师父讲述他的武林见闻。

师父轻捻须髯，一手交于身后，踱步于大殿之中，微笑道："咱们先从少林派讲起吧。少林寺建于北魏孝文帝时期，后来达摩老祖一苇渡江来到此地讲经颂法，广罗弟子，奠定了今日中原禅宗佛法的基础，而达摩带来的不止有佛经，亦有与佛经相辅相成的武功心法，这就是无上真经《易筋经》。要想修炼此经，必须经过多种武功修习，俗话说：天下武学出少林。其武学博大精深，武功多以强身健体为主，而且器械的应用上也有更多选择，当受到邪魔外道的蛊惑时，亦能以佛法心经的大无畏精神化解危机，将一切心魔去除体外，如同拥有金刚不坏之身，使敌人的万般伎俩在外家正宗面前无能为力，如此一来挫了敌人的气焰，再以雄猛的外功予以打击，将对手彻底击败。但少林派的武功在内功修为上稍显欠缺，故少林弟子能出入江湖者皆是外功修为有一番造诣。少林弟子终日参研佛法，心性向善，是为武林正道之首，江湖上称其为'天下第一大派'，咱们武当也是自愧不如。"

众人听得认真，大殿上只闻轻微的呼吸之声。师父泯了口茶，继续说道："与少林功夫的刚猛有几分相似的当数丐帮。丐帮乃'天下第一大帮'，有乞丐的地方就有丐帮，丐帮人数众多，但是帮规极严，帮中弟子阶级分明，有位阶者皆以身挂布袋数量为标识，帮主之下九袋为尊，依此类推，入得丐帮者任你是腰缠万贯都要散尽家财。丐帮历代帮主皆是豪侠之士，领导丐帮在江湖上行侠仗义，除暴安良，是武林正道的楷模。由于其行乞的特殊生活方式，所以在武学上的创造也别具一格，除了基本的棒法和拳法，丐帮的武功讲究攻防结合，首先必须将自己的体格



锻炼得十分强健，在增强自身一定抵抗力的同时，将进攻效果最大化，与敌对峙时绝不示弱。比如'打狗棒法'，面对强敌，只当他是一条狗，威力四射，气盖八方，绝对的场面活，这也是丐帮弟子在多年行乞中领悟到的绝学，另外丐帮的绝技'降龙十八掌'更是无与伦比的威猛招式，一掌既出，排山倒海，是以修习丐帮武功的人大都体力过人，外功强硬。各位徒儿不要觉得为师说了少林和丐帮都以外功见长就忽视了自身内功的修炼，咱们武当较注重内功，为内家正宗，与本派相似的在江湖中倒有一派。"

"师父，您说的是否为昆仑派？"一位师弟询问道。

师父轻拍了一下桌几，中气十足地说道："正是昆仑派，如果说武当为内家正宗，那昆仑就是内家的旁门左道。其派地处西域，是江湖上后崛起的门派，虽然其所处之昆仑山云遮雾绕，别有洞天，不过这样的仙家境地孕育出来的人却并非光明正大。此门中弟子虽然资质聪颖，但大都体质虚弱，不过其武功也以一定内力为基础，多以符法及风雷之术御敌，昆仑武功讲求速成，在一定时效内能发挥最大威力，精熟此道的高手亦能称雄于世，这种借助外界之力的方法虽然能逞一时之勇，但不能持久，面对一些善于持久战斗的门派如峨嵋时，在自身精气消耗殆尽后就会落得惨败的收场，故而我们武当弟子一定要注意内外兼修，以雄厚的内功及稳固的根基将自身锻炼得坚不可摧。"



听师父提到峨嵋派，我不由得想起峨嵋七仙子的名号，虽为道佛两家，但同为修道之人，不知道峨嵋弟子与我们武当有什么不同，或者峨嵋的师姐妹们也如我们这般在听师父传授知识。

师父来到我跟前，笑呵呵地看着我说："咱们不要认为江湖上只有峨嵋是只有女弟子的门派，除了峨嵋，武林中尚有一门派名叫翠烟，此门派位于云南，与唐门并称"武林二门"，皆有不问世事、独善其身的特点，门中弟子皆为女性，行事作风亦正亦邪。她们有一个共同点，就是不相信男人，为师也不太清楚她们为何怀有如此戒心，只是你们以后遇到翠烟门人时，要多加小心，不要被美色所迷而忽视了事物的本质。翠烟的武功与峨嵋相似，讲究以柔克刚，在面对强于自己的敌人面前，可立于不败之地，且翠烟门人懂得利用自身的先天美色迷惑对手，使之迷失自我而攻击同伴，这种阴毒的方法实为正道不齿，不过究其缘由也是由于受惑者自身定力不足，因此徒儿们要多加练习本门心法，以防对手趁虚而入。"

"师父，您和翠烟门的人交过手么？"听声音是俗家弟子秦师兄。

"为师不曾接触过，不过你们郝师伯可是曾亲临过翠烟仙境，也是这世上唯一从翠烟门出来的男人，你们可以去问问他，不过他是否愿意告诉你们又是另外一回事了。哈哈哈。"师父说到此放声大笑，好像想到什么开心事情似的。众弟子也纷纷议论，准备授课结束后去探望郝师伯一问究竟。



隔了一会儿，待众人安静，师父坐于蒲团上，眉头微锁，慢慢讲道："这最后一个门派是师父最不愿意提起的。一想到这个五毒教，为师我就头疼。当年武林正道曾合力围剿五毒教，皆因五毒教众与天忍教勾结，害死不少侠义之士。其使毒技法简直匪夷所思，曾扬言'谁得罪了五毒教，谁就会死无全尸'。这种危害武林的门派理当消灭，可到其总舵，却发现遍地皆是毒物，尤以蛇、蝎、蛛、蟾、蜈五种毒物为甚，任功力再深厚者久处其中也会头晕目眩，腹痛欲呕，结果剿灭一事只有作罢，但五毒教众自此也少有在江湖中行动。关于五毒教的武功，大家记住，什么都带毒，这种没有真本事、只依靠药物来害人的卑鄙手段总是在使人防不胜防的情况下完成的。正因为其外在的威慑力不大，使得很多人放松了警惕，一旦中毒便会丧命，其毒性之强是第一大威胁，因此徒儿们一定要谨慎行事，为师只能提醒你们多加提防。"有弟子询问师父五毒的使毒手法，师父不厌其烦地讲解着，我却想着，连师父也头疼的五毒教，其中的弟子都是些什么样的人呢？他们整日筹划着算计别人，可曾有过我们这般坐在一起倾心交谈的时候呢？那样的人生会快乐么？师父的声音渐渐模糊，而我开始进入唯我的思考中。过了一会儿，又是钟声将我拉回了尘世，看师父神情兴奋，想必是到了开饭的时间。我这个师父最好吃，虽然武当的饭菜清淡，但在师父嘴中却是滋味无穷，很多弟子都喜欢和师父一起吃饭，光看着他吃就食欲大增，再不合口味的饭菜也能下咽。

师父捋了捋长须，正容道："今天就讲到这里，其中不免有一些为师的个人想法。江湖是瞬息万变的世界，没有永恒的存在，那些江湖规矩由人制订，亦由人来改变，各门各派的武功孰强孰弱没有定论，对与错的衡量在于吾辈追求道之所存的那份恒心。正所谓：海到无边心是岸，山临绝顶我为峰。徒儿们要切记，人性原本的美丑皆在生命中展现，一切的名利到头来终是一场空，为师并不反对你们追求自己的理想，为师只希望你们能在自己的追求中与这世界相融，不管身处何处，都能如鸟与蓝天、鱼与碧水般和谐、自然。"P






# 佣兵成就富翁梦

■北京 海中舟

## 兵种的搭配



选择佣兵首先要了解每个佣兵的性能及其所持武器，因为后期的武器有魔法功能，所以武器的选择很重要。

对于兵种的选择应该遵循以下几条基本原则：

1.要有2～3个能够在队伍前挡住敌人的肉盾，数量不宜过少也不宜过多。如果只有1个，有可能挡不住；如果选3个以上，一些地形可能会由于肉盾过于密集导致其它佣兵无法动作，不利于指挥。

2.要有补血佣兵，数量应该在2～3个。可以考虑跨地区佣兵组合，后期因为武器不同而所能使用的技能也不同，可以使用2破戒，也可以组合成1破戒和退魔师（东夷地区）等个性组合。

3.要有会绑缚的将领（例如朝鲜的儒生转将以后可以范围绑缚，所以只需要一个，建议此将领必须转将）。

4.最重要的，要有机动性高的远程部队在肉盾后面进行攻击。个人认为朝鲜的马弓手是最佳的选择，马弓手是朝鲜地区的特色兵种，射击范围大、频率快。虽然他们没有火炮手射程远、威力大，但快速的攻击频率和移动可以让他们在肉盾挂掉之后，快速离开对手的攻击范围，且战且退。而火炮手就经常面临着被敌人逼在角落围殴的场面。



## 点数的分配

1.加点对属性的影响：

力：提高负重、增加杀伤

敏：提高视野、攻击频率、攻击射程（远程部队）、命中率

体：提高生命值

智：提高魔法值。

2.加点方案：

在加点的时候，不仅要考虑佣兵特性，还要考虑所培养主要佣兵的升级速度。作为近身攻击的肉盾，首选是加体力，建议40级以前血加到600，少量加敏，力量够负重穿装备即可，其他加点在40级以后做调整。破戒身负补血重任，想快速越级练级的话，智力加到魔500、体力200～300再考虑其他。儒生的耗魔量较破戒少，智力加到魔400、体力200～300再考虑其他。弓与马弓手的血量加到不被等级范围内练级怪物秒杀即可。敏至少要加到150以上，但不宜过高，因为弓的射击频率本身就快，再加高敏的话，一场战斗的经验基本都被吸走。建议留些点数暂时不加，等重点培养的转将佣兵等级够了再加。



各类型佣兵加点最终目标如下：

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 近身攻击兵种 | 目标 | 力80 ↑ | 敏60 | 体150 | 智50 |
| 加生命兵种 | 目标 | 力20 ↑ | 敏30 ↑ | 体60 | 智250 |
| 可用捆绑术兵种 | 目标 | 力20 ↑ | 敏30 ↑ | 体40 | 智220 |
| 远程攻击兵种 | 目标 | 力50 ↑ | 敏150 ↑ | 体20 | 智30 ↑ |

（↑为目标完成后，应该继续加点的地方）

3.各类型加点顺序如下：

近身攻击兵种　体→力→法→敏

加生命兵种　智→体→敏→力

可用捆绑术兵种　智→体→敏→力

远程攻击兵种　敏→力→智→体（体先加到不被秒）

所培养主要转将佣兵可以提前加些敏，以提高攻击频率而获得更多经验。挑夫升级全部加力量。P



# 选择

■内蒙古 烟花散尽处

面对从山洞倾斜而下的湖水，我静静地站在那里，仿佛游戏中的贴图。

“喂……你在做什么？”他打破了这里的宁静。

“这里的音乐很好听，如果你知道怎样欣赏一个游戏的话，就应该坐下来听听。”我没有介意他打扰了我。

“也许吧。”他冷冷地答道。

频道里，再次被愤怒的骂声充满，而且很集中地针对一个组织——黑天使。他们是一个PK组织，崇尚完全自由的PK和掠夺别人的财产。

“他们真有这么坏？这一切又是为什么？”我问他。

“也许吧，你知道善与恶的区别吗？”他摇着头离开了。

大漠、孤日、薄烟……我一个人站在这里，任黄沙将我无情地埋没。

今天我最喜欢的人对我说，他对我只是比喜欢多一点，但那并不是爱。

我哭了，而他却离开了。

眼泪流干后我就到了这里，大漠也许是我最好的去处。

“这里的音乐也好听吗？”他，又是他。

“不，这里只有令人窒息的寂静。”

“你为什么会在这里？”

我没有回答他，就这样，我们呆立了很久。大漠上日出日落，黄沙渐渐将我们掩埋。

“如果不想这样死掉，我会带你离开。”

没等我回答，他飞身把我带出了黄沙。靠在他的肩头，泪水肆无忌惮地流了出来。

沙漠的边缘是他的茅屋，在那里我们呆了很久，我将我的故事告诉了他。

他静了很久，都没有说话，在离开时他留下一句话：娇杨飞去亦堪愁，痴情空恋何时休。

也许没有与他的相遇，我依然会继续我的游戏，直到有一天失去兴趣而离开。

以后的日子变得很丰富，因为我的身边有了他的陪伴。我不开心的时候，他会在我身边听我那些难懂的故事，而他也总会留下一些难懂的诗词。

他偶尔会送我一些精美的头饰做礼物，它们美得令人不知所措。还有乖巧的宠物，但总是因为忠诚太低离我而去。在我出生的泰山峰顶，还有他为我建造的小屋，因此我很出名，我是游戏里第一个拥有房子的人。

我欣然接受了这所有的一切。

当我后来知道这些要花多少钱时，我惊呆了！

我猜想他是怎样一个人？

2月14日，我没有参加学校的舞会，独自守在电脑旁，等待他的出现。

他来了，手上捧着娇艳的玫瑰。

“嫁给我吧。”沉默了好久，他突然说。

“时间是最好的证明，等等好吗？”

“我会的。”他傻笑着。

也许我该庆幸？是时间让我看到了真实的他。

那天，我站在同学的新村里，笑迎来往的宾客。

碧水蓝天，沙滩上音乐悠悠，笑声在四处回荡，到处都是那么美丽。

第一艘商船停靠在码头，下来的却是一帮黑衣人。

难道是黑天使？

人群在骚动，武器的碰撞声、魔法的炸裂声、痛苦的尖叫声，这所有的一切交织在一起，令人心颤。

慢慢的声音没了。

人群没有了，只剩下遍地的尸体。金色的沙滩被染成了红色，退去的潮水中散开一片片殷红，拌着天边熬红的晚霞，是那么恐怖。

面对血红的屏幕，我被游戏如此血腥的一面惊呆了。

我们的村庄被洗劫了，那些黑衣人清点着他们的战利品。

黑色的斗篷一件件褪去，露出了他们本来的面目。

望着一个被称作老大的人，我傻了。

带着愤怒的我冲出了角落，用匕首一刀刀扎在他身上，他没有还手，任血染红了我们。

突然屏幕一灰，我死了，死在了他手下的手里。

我回到了出生地，望着他飞奔过来的身影，我拔掉了电源。

屋子里很冷，如同我的心。窗外，深秋的雨水从天上飘落，泪从我的眼中流出……

三天后，我把他叫到了我们初识的那个瀑布，背对着他问：“如果我让你离开黑天使，你会怎么做？”

他好久都没有说话，只是站着。

“我明白了，我真的很傻。”我苦笑着。

“你不明白，你不明白一群男人经过生死结成的那种友谊，不明白朋友对我有多么重要，我不能对不起我的朋友，所以我只能向你说对不起。”说完这些，他发了疯似的跑开了。

站在我的小屋前，面对飘渺的云海，我想了很久很久……

带着他给予我的所有记忆坠入了云海……

就这样，我自杀了我的ID，换了手机号。

我错了吗？

再次进入那个世界，是一年多之后了。

街道上不再喧闹，人群不再拥挤，游戏也不再动人了。

人就是这样喜新厌旧，对网络游戏更是如此。

站在闪耀着蓝色的瀑布顶端，听着熟悉的音乐，仿佛一年前的故事依稀还在眼前……

回想着所有的一切，我迷茫了——为什么总是忘不掉呢？

离开时，我看到了留言板上的话，是他写的。

“一年，两年，三年……我都会等，我知道你会回来。游戏中再没有黑天使，再没有血腥，只有我。我会等着你，给我来电话好吗？”

一年了，他每天都这样写着，但这又何必呢？

按着那个熟悉的号码，我告诉他——“I love you,but I can't say.珍重！”





网游半月谈

本栏目文章仅代表作者个人观点，与编辑部立场无关。

# 营销思想的力量

■河南 王东

最近在网上浏览，发现所有网络游戏都按照相关规定打上了如下标语：

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

很显然，这种宣传就像我们从小接受父母的教育一样，要乖，要听话，不要去电子游戏厅玩电子游戏。结果呢？个人认为很难达到好的效果。记得我中小学时代至少写过超过两位数的关于"深刻认识电子游戏对学生的危害"之类的检查，写法熟练，检查书读起来朗朗上口，深得老师欢心。然而直到现在，我仍对那些检查的内容不以为然。

再举一个例子：以前美国政府在对毒品的"战争"中，遭到了惨痛的失败，毒品销量在严厉的打击下，并不见减少，反而增加。这时候，美国的营销大师们则用他们独特的营销思想，对这种"失败"进行了解读。他们仔细地分析了毒品这个非法的商品，看这种特殊的商品是如何在消费群中进行传播的，这种商品的有效传播方法是什么。经过分析，营销人指出，这种有效传播行为的根本性并不在于这种商品本身能使人麻醉、上瘾的特性，也更不在于毒贩多么厉害组织多么严密，而在于消费者认为消费毒品是一种时尚，反之就是乡巴佬。消费者还认为，消费得起毒品的人，都是事业成功的人，因为他们有钱购买。虽然事实上往往不是这样，但确实造成了一种群体模仿的效应。这种既成的有效传播效应是非常可怕的，大量的追求时髦、爱慕虚荣、无所事事并总觉得自己很成功的年轻人开始从尝试毒品到成为瘾君子。

营销专家建议，打击这种传播效应的最好方式应该是釜底抽薪——通过宣传，把毒品塑造成一个只有"事业失败者"、"流浪汉"、"小偷与妓女"才消费的商品，是社会底层才消费的商品，是过时的消费方式。而绝对不能像美国政府那样思考如何用警察和高科技去捣毁毒贩组织，或是耗费无尽的金钱去振臂高呼打击毒品。因为越是这样，毒品给消费者的感觉越是神秘，越是感觉毒品处于消费链的"上端"。

这些都表明，我们常见的宣传手段往往不是有效的，而有效的宣传手段往往是被隐藏的。如何挖掘出真正有效的宣传手段，是值得每个公司营销人员思考的问题。时代在变，消费环境、消费群的心理等都在变，完全按照以往的老经验来进行市场宣传，起到的往往是相反作用。营销思想的力量是很奇妙的。分析消费者的真正需求，分析他们到底想通过你的商品获得什么、达到什么欲望，是最重要的。如果有必要，就制造一个概念，引导消费者的需求。

最近风头很盛的A3，仅就拿它的宣传效应来讲，是非常成功的。一款品质不是很突出的游戏产品，有计划地一步一步营造了"成人、性感、暴力"的消费点，把各种"坏消息"变成了"好事情"（比如因为暴力内容不让审批等），勾起了消费者的欲望并造成了群体传递效应，传递效应的量变结果就是——玩时尚的游戏，就玩A3。

A3巧妙的宣传手段不但造成了群体传递效应，也有效避开了一些负面影响。当消费者提起它时，首先想到的是"成人的"、"血腥刺激的"、"有着性感大腿"的"时尚"类游戏，而不会想起它同时也是一款"韩国泡菜"、"内容也是无聊PK"、"画面就那么回事"、"美女露的并不比其他游戏多啊"的游戏。

这一系列巧妙的宣传手法的效果，远胜于那些"支持国产网络游戏"的口号。后者给消费者的第一印象是什么呢？是怀疑。怀疑你的品质，怀疑你的信誉，怀疑你的动机，怀疑所有从你口中说出来的东西。

你说你的品质好，可是就有人抓住一点毛病说国货垃圾并迅速传开；你说你要长期稳定地保证渠道的利益，但就有人抓住一点毛病倒处传播；你说你注册帐号收费其实是为了方便消费者不图赚钱，但事实是在玩家中大面积地造成对公司的不信任；甚至让公司内部员工玩玩自己的产品熟悉一下，也被人当作把柄传播得沸沸扬扬……所有这一切是为什么？

你做了99%的努力，哪怕有1%没有做好，就会被消费者的思维定式无限扩大化，造成可怕的递推效应，量变的结果就是全面崩溃。这种可怕的压力会始终贯穿你的一代产品，你要付出比别的公司更多更大的劳动和耐心，除非彻底、精密地修正你的营销策略。

要知道，你可以依靠各种力量促成应用软件产品在政府背景下的优势，但游戏产品是截然不同的——游戏产品的消费群体和应用软件不同，他们的心理成熟度不同，思维方式也不同，传播途径更不同。

当然，仅有非常棒的宣传效应并不算全部成功。虽然已经有一个好的开始，但如果这种宣传效应没有和渠道完美顺利地结合也白费劲。P

# 迫在眉睫的改革？
## ——论CS的金钱系统

■晶合实验室 Sir William

在CPL2003之后，亚军NoA战队的主力队员ShaGuar专门对CS现存的金钱奖惩法则（国外统称为"金钱系统"，本文将沿用"金钱系统"一词）提出了质疑，并且得到了大多数高水平玩家的支持。以下是他的文章部分译文：

"……T在ECO局的camp为什么会如此有效——CS应该为它在设计上的不合理而付出代价。实际比赛中，相比较击毙T所有队员或成功拆除C4，如果T进行camp时CT没有全歼对方，获胜后CT只能得到应得奖金的一半……2003年ESWC总决赛，Team9（注：现在的Adrenaline [GX]）在T的手枪局中获胜，后面2局是我们（当时ShaGuar在zEx战队效力）的ECO局，我们当然输掉了。在最重要的第4局中，我们干掉了4个Team9队员，只损失了2名队友，这时因为这个复杂且不公平的金钱系统，我们不得不寻找对方仅存的quick，结果我们搜索时（在CS这个游戏中，对于"防守"的一方本来不必要这样做），被他用AWP解决掉2个队友。这样我方仅存的sunman不得不藏起来以获得该局的胜利……这种战术使用效果很好，但坦白说，它很无趣，很无聊，最重要的一点——很慢……CS正在变得越来越沉闷、缓慢、无聊。CS正在走向末路……"

对于中国广大CS普通玩家而言，CS的金钱系统似乎所知不是很详细，或者说不是那么敏感。而职业竞技选手是不能回避这个问题的。本文的内容，就是专门针对CS中的金钱系统给出分析和讲解。

在现今CS比赛的战局中，无论战队当CT还是当T，通常都会出现经济情况很不如意的时候。在某一局开始时选择什么都不购买，即俗称的"裸跑（LP）"布置战术，然后进行该局比赛的场面。这意味着裸跑一方会故意输掉该局比赛，而为了下一局的胜利积攒足够的金钱。在CS比赛中，金钱的充足=购买力的充足=优势装备的充足，这条等式的第三者，则是取得每局比赛胜利的必要条件。

最早的CS金钱系统，并不适用于现在被当作比赛地图的de类（爆破与反爆破）地图，而是适用于最原始的CS类（人质拯救）地图。通常条件下，金钱奖惩的规则大致如下（货币形式为美元）。

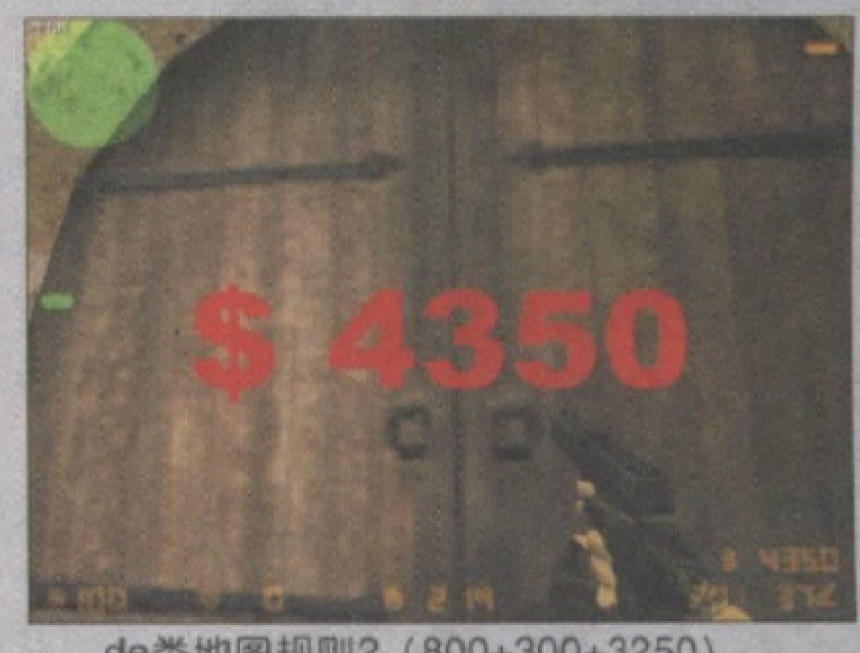
1.每局成功解救1名人质，CT单人即时加1000元（接触并带回人质的队员），CT全队在本局结束后每人加150元。

2.无论CT或T，杀死1名人质，单人减2500元。

3.CT接触到1名人质（队员按



开始状态，每人800元。



de类地图规则2（800+300+3250）。



de类地图规则3（800+3500）。

“E”键和人质对话），CT单人加150元，全队每人加100元。

4.杀死1名敌人，单人加300元（杀人者本身）。

5.开启友军伤害模式的情况下，杀死1名同伴，个人减3300元（杀人者本身）。本身金钱不足3300者自动清零，但不会减为负数。

6.CT每局成功拯救人质（人质不一定全部存活），全队每人加2000元，另加上接触及拯救人质所获得的金钱数。

7.无论全歼T与否，人质存活（不一定全部存活）并完成该局任务，CT全队每人加“150元×存活的人质数”。

8.每局失败一方，该局结束后，从失败的第1局开始算，全队每人加1400元；第2局仍然失败，该局结束后全队每人加1900（1400+500）元；第3局仍然失败，该局结束后全队每人加2400（1400+500+500）元，第4局仍然失败，该局结束后全队每人加2900（1400+500+500+500）元；第4局以后仍然每局失败，该局结束后全队每人加2900元。

9.该局时间结束，双方均有人存活，而CT任务未完成，CT全队每人加1400元。T全队每人在无人质存活情况下加2000元，有人质存活，未被救走情况下另加“150元×存活的人质数”。

以上9条是一直沿用的CS金钱奖惩法则，也就是通常说的金钱系统。可以看出，该奖惩法则非常之苛刻——这是对于CT而言的。要是完不成任务，CT就无法获得大量金钱奖励，也无力购买优势装备与T对抗。然而即使CT该局只救回1名人质，其他人质均被杀害，CT也能在该局获胜，从而在经济上翻身，拥有和T对抗的资本。

问题的关键并不在于cs类地图，而在于用作比赛的de类地图沿用了要命的第8条规则和第9条规则的一部分。de类地图上T只有一个任务：排除一切外在条件，在规定的爆破点成功埋设C4，而且要让C4成功爆炸。现在让我们来看看de类地图的奖惩规则。

1.该局时间完结，无论埋弹与否，C4没有爆炸，T未被全歼，CT全队每人加2000元。T全队每人加1400元。

2.C4爆炸前（即无论是否成功埋设），T全歼CT，T全队每人加3250元。

3.C4成功爆炸，CT未被全歼，T全队每人加3500元。

4.CT全歼T，而且成功拆弹，CT全队每人加3250元。

5.CT全歼T，不用拆弹，CT全队每人加3250元。

6.同CS类地图奖惩规则第8条。

以上6条是de类地图的奖惩规则。规则1实际上是CS类地图奖惩规则第9条的演变。对CT而言致命伤就越发明显。

“抢12”和“抢15”赛制是CS在CO赛制后开始采用的比赛赛制，基本内容是比赛总局数为24局或30局，分上下半场，半场12局或15局。战队要分别担任T和CT进行比赛。两个半场结束后双方谁先赢得12局或15局胜利即在比赛中胜出。由于国际赛制规定每局比赛用时为2分30秒，所以一旦T在比赛中短促交火后即采用金钱控制战术，会导致每局比赛剩下的时间在漫长的等待中度过，现场观众会感到无聊和乏味。比赛的精彩程度也随之锐减。

很简单，双方的优势装备除枪械和拆弹工具外，其他基本一样——带头盔防弹衣1000元、闪光雷每枚200元、手雷每枚300元、烟雾弹每枚200元。优势装备是指以上物品至少都购买1件，也就是购买了枪械外，至少要有1700元余额用于购买以上物品。CT最便宜的大威力枪械M4A1要3100元，T的AK-47却只要2500元。加上CT还要额外购买200元的拆弹器，致使在经济能力充足时，CT每局最低花费3100+1700+200+180（90发子弹，3个弹夹）=5180元，T为2500+1700+240（90发子弹，3个弹夹）=4440元，比CT少用740元。如此情形，导致精于计算的T经常故意制造符合规则1的比赛情况以打击CT的购买能力，也就是现在盛行的“金钱控制战术”。

该战术最明显的表现之一是在手枪局。开局双方每人只有800元，CT要优先购买200元的拆弹器，就不能购买650元的无头盔防弹衣。加上1枚手雷、1枚闪光弹、两个USP弹夹（25元/个），就只有50元余额。假设T有意引导局势符合规则1，CT即使获胜，在第2局只有2000元奖金，冲顶2300（杀死1名T获得300元）的金钱只能购买MP5（1500元）+无头盔防弹衣，然后所剩无几。T开局一般购买无头盔防弹衣以抵御手雷伤害，加上两个Glock18弹夹（20元/个），余额为110元。加上第2局获得的1400元，马上可以装备沙漠之鹰手枪和手雷。这样双方形势高下立判——沙漠之鹰有无防弹衣都是打头立毙，MP5根本不能相比，何况T还有手雷。CT要是为了攒钱购买M4A1而选择继续以手枪和T对抗，就必须承受失败的高风险——手枪局中T不是不想购买大威力手枪，是无力购买。第2局双方经济形势相差不大，T绝对敢放手一搏。T获胜后3250元～3500元的收入立时脱贫致富，陷入规则6的CT只有1400元收入，温饱都难以解决。就算CT也购买沙漠之鹰，7发子弹和30发备弹量的AK-47能抗衡么？

另一种表现在比赛的进程当中。由于M4A1太贵，一旦部分CT每局比赛中都被杀，而本身储蓄不多，获胜后的



de类地图规则4、5（800+3250）。

3250元奖金无法支撑昂贵的装备，存活同伴不得不为队友提供枪械而自行另购。一次性投资6200元对CT无疑是大放血。这时T再把战局引向规则1呢？

假设某局中双方全装备，各自剩余金钱为1500元，T在双方各自死亡3人后将战局引向规则1，CT在人员不足时只能选择幸存者保住手中的枪，获胜后每人只有3500元，CT阵亡队员只能由保枪的队友给自己提供M4A1，自己购买其他装备后剩余1800元，提供枪械者自己则剩余400元。T每人有2900元，阵亡队员完全可以自行购买AK-47，然后“赤膊上阵”。此种形势下T的大火力仍然对CT构成严重威胁。T一旦获胜就会盆满钵满，CT将不得不进入ECO局。CT为了避免连败，通常会连续两局ECO，以换取ECO后相对充足的购买力，在现时通用的“抢12”或“抢15”赛制中将白白送给对手2分。若ECO后仍然连续失败，CT的经济必然陷入恶性循环，从而一蹶不振。

以上假设并未引入CT另两杆常用枪械AUG（3500元）和AWP（4750元）。CT中要是有狙击手，4750元枪械+125元弹夹1个=4875元，几乎等于两杆AK-47。比赛中只要狙击手阵亡，CT绝对元气大伤。6575元（加1700元常用装备）的损失可购买两杆M4A1还有富余了。

即使1.6版本下加入了两杆新枪FAMAS（CT用）和GALIL（T用），金钱问题仍然存在。FAMAS的价格是2250元，GALIL是2000元，要是手枪局中T在零购买基础上把局势引入规则1，第2局2300元的金钱马上可装备GALIL，还能购买充足的弹夹。CT手枪局一般会有所购买，第2局金钱肯定不足2250，买不起FAMAS。所以火力配备上CT仍因为经济原因而捉襟见肘。加上T对金钱控制战术的利用，CT存在ECO的可能，CT在整个比赛中会处于很不利的局面。况且游戏中T的制式配枪Glock18在1.6的修正后伤害力增强，也加强了T开局时购买无头盔防弹衣和CT死磕的成功系数，反正见势不妙就采用金钱控制，何乐而不为呢？

CS的金钱系统有修正的必要吗？目前大趋势看是肯定的。Valve对ShaGuar和大部分职业玩家作出了回应——“CS的金钱系统会在1月14日进行一些改动……现在我们仍在针对一些细节进行设计和计算。目的是使T方拖延时间等待比赛结束的战术变得毫无益处……我们还改变了每局的计时系统，一旦在de_类地图中C4被埋设，计时系统将自动关闭……”

但我们认为金钱系统更改的力度不需很大。原因有两点。

首先现在的6张比赛地图中，除de_dust2和de_inferno外，其余4张地图在地形上都对T的进攻很不利。出口的狭窄、防守点的多样化导致了T的进攻路线在交火密集区全面受阻，即使de_aztec、de_cbble进行了相当的改动，仍无法避免T进攻乏力的事实。CS发展到今天，很大程度上比赛在朝着一个方向发展，即防守是先手，战局的重点并不在于T的战术如何多样而有效，而是变成了CT的综合防守水平有多高。以往的高水平比赛战例证明，防守已取代进攻成了先手，谁的防守水平高，谁就能打开胜利之门。而且比赛中往往先抽到CT的一方自信会空前膨胀，而进攻一方就会惴惴不安，水平也随着心理负担大打折扣。如果金钱系统修正得过于彻底，T更不能因为经济基础的牢固而提升进攻质量。这和足球流派中的防守足球一样，不会受到观众和选手的欢迎。

其次，现在的金钱控制，有很大原因是由于赛制改动造成的。以往的CO赛制中，胜利条件是规定时间内看T获胜的局数。即40分钟比赛时间分为上下半场，AB双方轮流当T。如果A方在自己当T的20分钟内获胜10局，而B方获胜11局，那么B方将赢得比赛的胜利。这样T必然会不顾一切地进攻，即使ECO也会赶紧送死，力求在规定时间内赢得更多的局数。可能鉴于CO赛制施行时战术成分太低而过分注重个人发挥，于是被改为“抢12”和“抢15”赛制（见插文）。虽然更改后战术成分和综合技术要求的表现上显得水平更高更严密，但在金钱控制战术中，T通常选择地图中的险要处躲藏并消耗比赛时间，过慢的节奏让精彩程度严重缩水，致使“外行看不懂，内行更高兴”的情况在赛场内外弥漫，影响了竞技比赛的观赏性和宣传性。

所以现在的情况下，单纯对金钱系统进行完全修改，会对CS的发展产生一定的不良影响，而在适当修正的基础上，出台全新的、合理的赛制才是正确的选择。P

不死亡灵在《魔兽争霸III——混乱之治》（以下简称ROC）中，一直是一个显得有些低调的强大种族。为什么这么说呢？首先，在ROC中，不死亡灵一直是综合实力垫底的种族，虽然不少顶级的亡灵高手一直用出色的操作和意识努力维护不死亡灵的地位，但在所有的比赛中，不死亡灵的选手几乎都无法取得好的成绩。不过，不死亡灵的这种相对的劣势只是体现在经济方面。在ROC中人类和暗夜精灵都有无法遏制的双矿开局，不死亡灵往往要在只有一个金矿的情况下和对方战斗，即使是在如此不利的情况下，仍然能战到弹尽粮绝，它的战斗能力可见一斑。进入《冰封王座》（以下简称TFT）之后，人类和暗夜精灵的双矿开局的打法从根本上被杜绝，而献祭骷髅的加入，使得不死亡灵分基地的开辟也容易了很多。因此，不死亡灵以往战术上的劣势被消除之后，实力大大增强，成为TFT中最强大的种族之一。而近日公布的1.13版本中，再次提升了不死族的地位。下面，我就结合1.13版本的改变谈一下不死亡灵的战略战术。

ASUS® 华硕“超级平台杯”《魔兽争霸III——冰封王座》有奖战术征文（十一）

# TFT 1.13亡灵战术指南

■湖北 Dboy

**不死亡灵究竟强大在哪里？**
**要搞清楚不死亡灵强大的秘密，首先要分析一下不死族的英雄和兵种。**

## 英雄



死亡骑士一直是游戏中最为全能的英雄，死亡契约不但可以补充己方部队的生命，还可重创非不死族的敌人。不洁光环能增加部队移动速度和生命恢复速度，一直被玩家认为偏弱的终极技能在TFT中也被增强，召唤出的单位具有无敌的状态，只能被驱散。



巫妖还是一如既往的强大，冰霜之星无论对单体还是群体的敌人都有很好的伤害效果，附加的减速状态更方便了己方部队追杀和围杀敌人。黑暗仪式仍然是巫妖的一个主要技能，配合不死族自建商店中出售的骷髅法杖，使得巫妖作为首发英雄成为可能。



恐怖领主在TFT的上场率虽然已不能和ROC相比（这是战术丰富多变的影响），但其能力相比ROC还是被增强了不少。腐蚀蜂群的伤害被增强，终极技能地狱火可通过死亡契约补充体力，催眠和吸血光环仍然是战斗中出色的辅助技能。



新增的英雄地穴领主虽然其貌不扬，但足以为整个部队吸引火力。穿刺技能虽然伤害和致晕效果都不是很出众，不过，不但可用来冲破敌人的阵形，还可用来围杀敌方英雄。终极技能蝗虫风暴杀伤力虽然不及兽王的野兽冲撞和月之女祭祀的流星雨，但因其不能被打断，而且还附加对地穴领主的生命恢复效果，因此也是非常强大。

**此外在能招募中立英雄的地图上，还可从中选择两个不死族的英雄。选择这两个英雄加入不死军团，配合死亡骑士的保护，更能发挥威力。**



中立英雄黑暗射手是一个敏捷型的英雄，她的静默技能能在短暂的时间内让一定范围内的敌方英雄和魔法部队无法使用技能。黑暗之箭可以说是一个召唤魔法，能在杀死敌人的同时召唤出一个骷髅战士，吸取生命技能可在持续伤害敌人的同时恢复自己的生命。终极技能媚惑可以说是高级单位的克星，它可轻易地永久性控制敌人的一个单位，再加上较短的施法间隔，足以不断地将敌人的高级部队据为己用。



深渊领主是擅长魔法的力量英雄。火雨技能和人类大法师的暴风雪类似，能持续地伤害一定范围内的敌人。恐怖咆哮能大幅度降低敌人的攻击力，多重攻击能将深渊领主的攻击变成溅射伤害，终极技能毁灭可在杀死一个单位后召唤出强大的毁灭守卫。

**从上面的英雄技能上，我们可看出，不死英雄的技能多数以直接伤害敌方为主，所以多个英雄同时存在的情况下对敌人的瞬间伤害是非常大的，再配合其他部队，形成了不死亡灵特有的秒杀英雄战术。3个英雄已成为不死亡灵战术中重要的组成部分。另外，不死亡灵新增的黑耀石雕像的魔法补充技能也保证了英雄有足够的魔法值。**

## 兵种

除了英雄之外，不死亡灵的多数其他单位在TFT中也得到了增强。



食尸鬼一直是不死亡灵的主力兵种。在TFT中，食尸鬼的生命值上限被略微提高了一些，不过最重要的还是因为有了黑耀石雕像的辅助，再加上回城卷轴价值提高，以及英雄无法连续使用血瓶等恢复物品，因此在TFT中，食尸鬼围杀英雄变得更加容易。食尸鬼还是战场上最为常见的不死兵种。



地穴恶魔作为不死族的主力远程兵种，一直因为昂贵的价格和臃肿的身躯不能被广泛应用。在TFT中，地穴恶魔增加了遁地的技能，可灵活遁入地下躲避攻击，同时攻击力也略有提高。地穴恶魔的点射配合不死英雄的魔法集中攻击成为非常可怕的秒杀英雄手段，韩国著名不死亡灵高手Go_Stop就是以这种战术著称。虽然在1.13版本中，蜘蛛网的升级花费被提高了一倍，但对于使用地穴恶魔并没有太大的影响。



石像鬼在TFT中可以说是被削弱了，换成了无甲护盾的石像鬼将会被魔法和穿刺等远程攻击造成极大的伤害。不过石像鬼以其对空的极高攻击力，仍然是不死亡灵对抗空中敌人的首选兵种。石像鬼也是TFT所有单位中最容易猎杀Lv10红龙的单位，因此在PlunderIsle和TwistedMeadows等拥有Lv10红龙的地图上，英雄不断骚扰，然后通过石像鬼猎杀红龙的升级方式也让敌人防不胜防。



憎恶作为不死亡灵的高级地面肉搏单位，在ROC中因为惧怕远程穿刺部队和昂贵的价格很少在战场上出现；而在TFT中，憎恶的攻击力提高，价格下调，增加了类似食尸鬼的啃食尸体技能，生产憎恶的屠宰场建造时间也被缩短，因此憎恶也经常在后期的战斗中频繁出现。面对后期对方英雄的高级魔法，高生命值的憎恶更不容易被杀死。



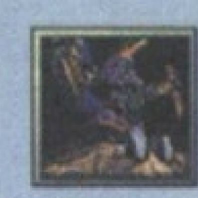
投尸车在ROC中只有作为攻城武器和储藏尸体的功能，因此很少有人生产；而在TFT中投尸车不但攻击力被提升，而且生产尸体技能也使它成为亡灵巫师的最佳搭档。



亡灵巫师在TFT中的地位也得到了很大的提高。首先，驱散法杖的消失，使得骷髅海战术成功的几率大为增加；其次，骷髅精通科技的加入使得骷髅海战术对空中的敌人也具有同样的威胁。



女妖相比亡灵巫师来说一直是玩家很少选择的兵种，除非是对抗敌人的地面高级单位。不过在TFT的1.13版本中，女妖的反魔法盾和占据技能都被重新设计。反魔法盾不再使得一个单位具有魔法免疫的效果，而是让一个单位不再受到不良魔法效果的影响，同时能抵挡350点魔法伤害。占据魔法也被修改成了持续释放技能，魔法射程由200提高到了350。这样修改的好处是，即便单位被加上了反魔法盾仍然能接受己方的有利魔法效果和死亡契约的补血。占据技能释放之后，目标被女妖用细绳束缚住而不能离开原地，但不会受伤。女妖对于所有攻击会受到3倍的伤害。打昏或杀掉正施放占据魔法的女妖都将导致占据失败。这两项魔法被修改之后，相信女妖将会发挥出较大的作用，而不像现在这样遭受冷遇了。



黑耀石雕像是不死亡灵在TFT中最重要的辅助单位。正因为黑耀石雕像对整个部队生命值和魔法值的补充，才使得不死亡灵发挥出恐怖的战斗力。虽然黑耀石雕像在1.13版本中恢复魔法的灵魂触摸补充效果从每次4点魔法值降低到3点，但黑耀石雕像辅助下的单位魔法恢复速度仍然是4个种族中最快的。不过要注意的是，1个黑耀石雕像同时只能恢复6个单位，使用时需要注意数量上的搭配。



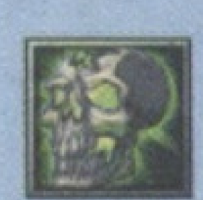
由黑耀石雕像变形而来的毁灭者不但为整个不死族提供了驱散魔法，而且吸收了魔法值的毁灭者通过毁灭之球技能将具有极高的溅射魔法攻击，还能有效克制地面的重甲肉搏部队。

## 特色物品

此外，不死亡灵的自建商店中出售的物品也对自身的战术有很大的辅助效果。



骷髅法杖是不死亡灵最初就可购买的物品，可从一个尸体上召唤出两个骷髅战士。虽然使用一次有一定的时间间隔，但对于初期的骚扰和后期多英雄的混战来说，都具有不小的辅助效果。



献祭骷髅完全是为了克服不死亡灵自身开辟分基地困难而量身定做的。使用献祭骷髅可立即在指定位置产生一片腐尸地。因此就可在建造邪恶金矿的同时建造一些防御建筑，而且献祭骷髅也使得不死亡灵的Tower Rush成为可能。



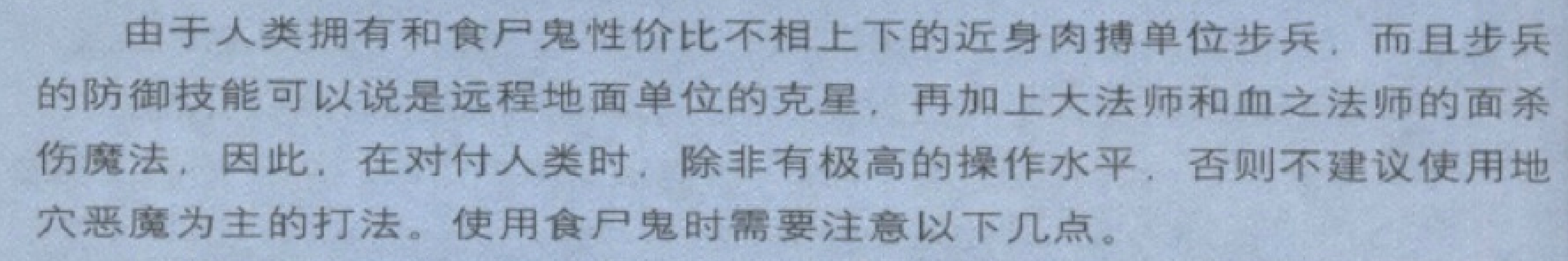
毁灭宝珠是不死族自建商店中出售的宝珠，相比其他种族的宝珠，能降低攻击目标5级护甲的毁灭宝珠无疑更具威力。

**了解了不死亡灵的英雄、兵种和物品之后，下面我们再来看看不死亡灵在战场上是如何应对每个种族的。**


穿刺技能具有面杀伤、中断魔法和致晕的多重效果，是地穴领主的主修技能。


石像鬼是冰封王座中猎杀Lv10红龙的最佳兵种。


憎恶和食尸鬼搭配能够发挥更大的战斗力。



## VS Human

由于人类拥有和食尸鬼性价比不相上下的近身肉搏单位步兵，而且步兵的防御技能可以说是远程地面单位的克星，再加上大法师和血之法师的面杀伤魔法，因此，在对付人类时，除非有极高的操作水平，否则不建议使用地穴恶魔为主的打法。使用食尸鬼时需要注意以下几点。

1.如果对方使用的是步兵加大量男女法师的兵种组合，则在黑耀石雕像出现之前不要和对方进行大规模的接触。后期可转型憎恶对付人类的骑士，当然一两个毁灭者也是必须的，用来驱散减速魔法和人类的水元素。

2.如果对方使用的是火枪手加破法者的兵种组合，那么就要增加食尸鬼的数量，同时还要多多购买补血卷轴。战斗中，英雄要注意站在大量食尸鬼的后方，以免被破法者吸取魔法值。

3.由于不死亡灵的科技发展要比人类迅速，所以尽量在科技达到Lv3的之后迅速锁定胜局。一旦人类的圣骑士出现并升级到较高等级之后，不死族将会在战斗中处于十分不利的境地。

修改之后的反魔法盾可以接受己方有益魔法效果。

## VS Orc

Orc目前是TFT中相对较弱的种族，因此不死亡灵在应对Orc时相对比较容易。首先Orc的地面部队不会对不死亡灵造成任何的威胁，咕噜兽根本无法和食尸鬼对抗，甚至在地穴恶魔的Hit & Run下也很难获胜。中后期的法师部队也成形较晚，面对毁灭者也难有作为。终极地面单位牛头因为惧怕女妖的占据技能，相信也不会有人用它来对抗不死族。因此兽族对抗不死亡灵的主要战术方向还是利用空中部队，在1.13之前Orc的这种战术对不死族还有一些威胁。首先在TFT中Orc加入了能对空中部队进行自爆攻击的巨魔蝙蝠骑士，因此不死族如果使用石像鬼对空，则会被巨魔蝙蝠骑士造成极大的伤害。而不死亡灵的另一种对空单位地穴恶魔由于其笨拙的身体和蜘蛛网技能可怜的射程，在对抗大量的双足飞龙时也显得力不从心。而1.13中巨魔蝙蝠骑士的削弱使得石像鬼也不怕少量巨魔蝙蝠骑士了，只要在遭受巨魔蝙蝠骑士自爆攻击之后，及时使用补血卷轴恢复就可以了。

现在的Orc主要采用的是骚扰跳科技的策略，因此，家中必要的防御建筑不可或缺。平时猎杀野外生物时也要谨防敌人偷袭。做好侦察，在敌人认为跳科技即将完成时发动一次强攻也许就能起到锁定胜局的作用。

骷髅法杖对于初期有限兵力的补充效果比较明显。

## VS NightElf

暗夜精灵目前在TFT中是实力数一数二的种族。性价比奇高的初级兵种，让人防不胜防的小精灵自爆和强得过分的兽王、那加海女妖都足以让每个种族头疼不已。不死亡灵在和暗夜精灵对战的过程中要尤其小心，注意以下方面。

1.如果暗夜精灵使用兽王首发的话，在战斗中就不能把攻击重点放在兽王身上。单英雄的暗夜精灵肯定会重点保护兽王，加上兽王的生命值较高，重点攻击它势必会让己方的部队损失惨重。如果对方使用女猎手加弓箭手的组合，那么可选择石像鬼加食尸鬼的组合。食尸鬼攻击弓箭手，石像鬼攻击女猎手，或者用食尸鬼坚持到后期转出憎恶。同时还要注意选择恐怖领主作为第2或第3个英雄，再后期可有效地防止兽王发动终极技能。

2.如果暗夜精灵使用那加海女妖或守望者作为主力英雄，那么就要提防对方前期的压制和骚扰了。后期在战斗中则要把重点放在秒杀英雄上，毕竟这些智慧和敏捷型英雄的体格还是非常脆弱的。


TFT中，改良的经验值系统鼓励多线同时作战，不死族经常可以一边使用英雄和骷髅骚扰，一边控制食尸鬼MF初级怪物。当然这对玩家操作上要求也比较高。

## VS Undead

同族之间的战斗在TFT中是最复杂和难掌握的。在兵种相同的情况下，对战的双方谁的操作细致、意识好、战术出其不意，谁往往就能取得胜利。其具体复杂的变化不是能用有限的篇幅详述了的。因此我在这里介绍一些不死同族大战中的两个主流战术。

第1个是巫妖作为首发的Rush战术，适合在双方距离不是很远的地图上使用。战术的意图是利用巫妖强大的冰霜之星魔法和黑暗仪式，在食尸鬼的时期就决出胜负。开局之后选择巫妖作为第1个英雄，先购买一个骷髅法杖。然后一边不断生产食尸鬼，一边将巫妖升级到Lv2，然后再购买一个骷髅法杖。之后带领食尸鬼就直奔对手的基地。一般这个时候对方的部队都在外MF，利用食尸鬼先攻击采集金矿的农民，并用尸体召唤骷髅。等到对方部队回城之后，再和对方的部队进行缠斗。不断使用冰霜之星和黑暗仪式，如果对方使用传统的死亡骑士开局，势必会非常不利。因此这个战术对于走传统发展道路的对手威胁还是非常大的。


初期与人类缠斗的时候，善用骷髅法杖能够在兵力上取得一定的优势。

第2个战术就是现在Battle.Net上非常流行的食尸鬼加石像鬼的双鬼战术。这种战术可应对不死族多数常见的兵种组合，纯食尸鬼、食尸鬼加毁灭者、食尸鬼加地穴恶魔都没有这种战术灵活。对抗这些组合时，双鬼战术只需要适当调整比例就可获得主动。在这个战术中建议使用死亡骑士、恐惧领主和地穴领主的组合。恐惧领主的吸血光环对食尸鬼和石像鬼都有一定的作用，地穴领主充当肉盾的角色，而死亡骑士则负责后勤辅助。由于死亡骑士无法对对方造成杀伤，因此死亡骑士可作为第2或第3个英雄上场。


不死亡灵的对空相对以往减弱了不少，前段时间战网上流行的人类龙鹰骑士克制不死亡灵的战术就是基于这一点。

**在TFT中，能影响战局的因素太多。除了各个种族的英雄兵种搭配之外，很多物品、中立英雄以及雇佣兵都能极大地影响战局。固定的套路是无法长久取得胜利的，只有深入了解每个英雄、兵种、物品以及每张地图独特的属性才能根据每场战局作出最佳的调整。就在这篇战术文章就要结束时，韩国著名不死亡灵玩家Sweet[SAINT]以亚洲战网第1名的身份成了世界上第1个达到Lv50的选手。希望此篇文章能对喜爱不死亡灵的玩家有所启发，在《魔兽争霸III》的世界中成就不死族的辉煌。** P


面对Orc的时候多数还是以空战为主。


新增的冰塔在抵御敌人骚扰方面作用很大。


石像鬼以其极高的性价比在战斗中起到了很大的作用。



# 俗愿

■江苏 赖尔

我们期待看见圆满的结局，我们期待看见有情人终成眷属，我们期待看见彼此信赖的朋友永不分离。然而，我们却又为那些悲剧感动，感动于那样不完满的悲哀，让那残缺的伤感永远留在我们心中，沉淀出美丽的回忆。

是的，我们矛盾，我们一方面为悲剧的魅力所折服，一方面又期待悲剧能化为喜剧，哪怕不那么震撼，哪怕结局不再摄人心魄。

沉迷于悲剧，却为那些悲哀的人编造一个明亮而清丽的未来。这，便是我等俗人单纯的愿望，那种名为"俗愿"的东西。

我要剑邪可以和他的双妹生活在清丽的天空与温柔的阳光下，而不是幽闭于灵阙池边，为了使自己的发妻复活而不惜与自己的儿子刀剑相向。本就是温和的人，本不该有着这样悲哀的命运，然而这明世间存在着一种叫做"小人"的物种，致使他们无法真正迎来久远的幸福。我要有那么一天，千炀可以拥胧夜而立，听剑平与寒月腼腆地叫着"爹爹"。

我要封大姐和皇甫申可以隐居于山林之间，听鸟鸣而知山更幽，而不是因为那些所谓的"宿命"或是"使命"致使天人永隔。本就应该在一起的一对，却因为所处立场的不同，以及对明界有着不同的执著，不得不接受永远的分离。我要有那么一天，封大姐与皇甫申可以携手来到磐天岭上，化解长久以来的仇怨，并且迎回呀呀学语的小小寒月。

我要夏侯可以在那广袤的沙尘间，看见思念了8年的人儿，而不是搀杂着懊悔和思念独行天地间。本就是天命的一对，本就该历经千年等待的磨砺而相伴在明世间，然而人性中那种名为"自私"的因子，以及造物主的愚弄，使得一切的努力皆成泡影幻灭，只留下昏暗月下孤独容颜。我要有那么一天，夏侯在月下的漫漫黄沙中，看见流光下闪耀点点光华的银发。

我要彩依可以化出翩翩双翅，萦绕在晋元的身边，而不是失去千年的道行褪变为小小的彩蝶。本是痴心的人，本是知恩的人，本就应该获得她所祈愿的幸福，然而事实上，自己的夫君却并不是为她坚定到可以违背常理的人，终究一种叫"常理"的

认知给予渺小的人打破幸福的力量，也打碎了她单纯的心愿。我要有那么一天，彩依可以飞翔在春色满园的庭院，与那另一只异变的彩蝶双蝶缱绻。

我要那男蛇妖和女狐精可以在自己的洞府中与孩子共同生活，而不是被不明事理的人以"莫须有"的罪名夺去继续生存的权利。本没有做过什么大奸大恶、伤天害理的事情，本应该可以在那地下的阴暗洞府中荡漾着家人的融融暖意，然而却被某些冲动而不分青红皂白的人逼得开始了毫无意义的战斗。我要有那么一天，这对异类夫妻，能够与那只小小的有蛇族血统的狐狸见面。

我要慧彦大师可以安享晚年，而不是一夫当关万夫莫开，在战阵上耗尽最后一丝力气，洒尽最后一滴鲜血屹立不倒。本怀有慈悲的心肠，本为了保家为国，但一个人的力量终究有限，最终力竭身死，仿若巨象之蚀于万蚁。我要有那么一天，慧彦大师可以于夏日山间，听松涛溪流，看绿竹红云，隐于这世外桃源。

我要宇文拓可以与孤独宁珂在这一个世代共同生活，而不是因为立场不同以及思考上的相错而与幸福擦肩而过。本就是爱慕的心，本就有所察觉，本应该能按照正常的路线相知相许，然而却因为固执以及目的不同而互相伤害。我要有那么一天，这两人可以蛰居海上，远离无谓的神魔世界。

我要那木偶可以幻化成真正的人类，与小珍终身相伴，而不是永远陷于对方回忆的泽泊之中，找不到彼岸的方向。本是一种最为单纯的倾慕，然而却因为太在乎对方的心情与想法而选择失去自我，幻化成她所期待的样子。我要有那么一天，木偶可以真正地面对小珍，不再屈身于那位名唤"修特"的男子的躯壳之下。

我要裘卡可以独立地去寻找自己的生活，放下那沉重的镰刀以及比那镰刀更加沉重的使命，而不是时刻谨记着自己是莉莉斯的保护者。本应该享有独立的人生，本就不是为了他人而过活，然而却因为那种叫做"使命"的东西而让自己的生命掌控于别人的行动之中。我要有那么一天，裘卡可以放下那漆黑的死神之镰，一个人，行进于清亮的天幕之下。

我要雷与琥可以将那份情谊珍藏到永远，哪怕各自有了自己的家庭，也永远不忘记"双头的死神"曾经并肩而战。本应该永远坚定这份单纯的心态，然而时光却以它特有的腐蚀效果渐渐淡化那曾经的生死与共。我要有那么一天，纵使那二人已是白发苍苍，仍然念念不忘有一位患难与共的朋友在世界的另一边。

我要赛格可以将"友谊"这种东西丝毫不变质地埋藏在心底，而不是由于那种人性中名唤"嫉妒"的因子而硬生生地撕裂这份感情。本就是率直血性的人，本应该永远将这种感情铭记在心，然而诋毁挑拨以及存在于每个人心中的弱点却使得热血不堪一击。我希望有那么一天，赛格可以再次与昔日的伙伴奔驰于沙场之上，相互依赖一如往昔。

我要鲜于超可以与妻女生活在一起，而不是因为那"血锁人屠"的宿命犯下永远无法挽回的过错，致使一辈子生活在自责与忏悔里。本是善良的心性，本应该可以与妻女共享天伦，然而却因为那一把大剑，一梦三百年。我希望有那么一天，可以看见鲜于超抱着女儿，身边立着妻子，露出大笑的豪爽表情。

我要古青莲可以与高戚隐于山林之间，而不是因为无法被世人认可的感情而被逼上绝路。本是相互谅解的心情，本应该可以因为这份感情结为连理，然而却因为世俗中关于"种族"的认知以及同类的认同性而被迫采取激烈的行为。我希望有一天，古青莲可以与高戚生活在山林之间，再不约束于世俗的常理，与鸟兽虫鱼共同享受着自然的逸乐。

……

佛曰：生是苦，老是苦，病是苦，死是苦，与所怨憎的聚会是苦，与所爱的分离是苦，所求而不得是苦。

因为世间有这样那样的不完满，有这样那样悲伤的东西，所以，我们才会祈愿幸福。为自己，也为在那个世界生活着的他们。也许，注定了是场悲剧，然而，我们已经在心中，为你们编织出一个悠然的世界，碧海蓝天，清流绿竹，一个可以给你们幸福与快乐的世界。

这，便是我们的俗愿。

**后记：**

似乎仍有许多未能想起的人物，曾以他们的存在让笔者悲哀。请原谅笔者没能在第一时间忆起诸位，但相信笔者曾为诸位的一颦一笑而牵动过心底的细弦。

沧海桑田，孤鸿明灭，以笔者现在的生命尚不曾瞥见沧海一粟。但从诸位这里，却间接地看到了那一出出的悲欢离合，感受到了那许多悲悲喜喜。让笔者知道，重要的是，抓住那一刹即逝的幸福，让它永不闪过。

一曲《宿命》，是在哀叹谁的宿命？各位的宿命如斯，也一定请在那边的世界，幸福一些，再幸福一些。P

# 乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《海商王》《大富翁7》

## 《信长之野望——天下创世》终极调略法

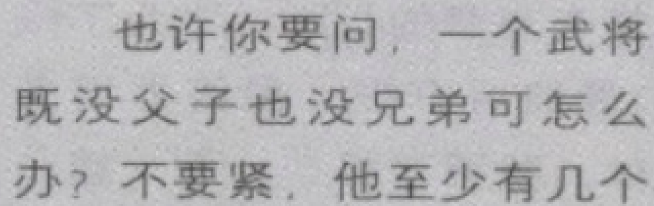
■晶合实验室 蓝星



"野望"系列游戏的电脑AI一直都不算高，所以游戏过程不算难，只要掌握了基本技巧，即使选用势力极小的小大名开始游戏也能统一天下，不过如果想统一得快一些、顺利一些，就请看我的必杀技——终极调略大法。

下面先讲一下调略的基本要素，对于一个大名的属下武将，有两个数值影响他是否容易被挖墙角，一个是忠诚度（0～100），一个是义理值（1～100），武将的这两项数值都可通过对武将所在城进行"谍报"指令并在上忍潜入成功后获得，而你要执行调略指令，则必须进行"内应"指令并在上忍潜入成功后才能使用"引拨"指令。忠诚度就不说了，这个很好理解；义理值较低的武将即使忠诚度较高（95左右）也能调略成功，相反，义理值高的武将，即使忠诚度只有70左右也很难成功，义理值较低的强将有松永久秀、宇喜多直家、斋藤道三等。如果调略方法只限于此，那它算不上好方法，因为不论是"谍报"还是"内应"，都不能保证做到一次上忍潜入成功，对于一个小大名来讲，花大量的指令来干这个很可能会耽误内政、军力的发展，虽然"内应"成功后，对象城里的所有武将都可能忠诚度降低，但最终也只能调略几个义理值低的武将，有些得不偿失。

下面接着讲调略的进阶方法——亲情调略法。因为游戏中所有大名在被你消灭时都不能劝降他，只能杀或放，很多大名本身就是强力武将，杀了可惜，放了又可能很快被别的大名录用，这个可怎么办？有办法。比如说你灭了织田家，信长不能招降，没关系，放了他，织田信包、织田有乐斋这样的总能招降吧，只要这两人有一个，信长就是跑到天涯海角，用这两个人去都可调略成功。这种调略方法是忽略被调略武将的忠诚度和义理值的，"杀伤力"很强。根据笔者测试，父子、爷孙、兄弟、叔侄等关系都是游戏承认的，不过你要对游戏所讲的那段历史有些了解才行（不了解就仔细看武将传略），你该知道三好义贤、安宅冬康、十河一存3个人是亲兄弟，而荒木村重和荒木氏纲没有直接的血缘关系。不过有一点要指出，历史上著名的反目父子（斋藤道三和斋藤义龙）、反目兄弟（织田信长和织田信行）互相调略是不行的。



也许你要问，一个武将既没父子也没兄弟可怎么办？不要紧，他至少有几个好友或志趣相投的人吧？下面就讲调略的终极方法——相性调略法。玩过"野望"前几代作品的玩家都该知道武将有相性这么个东西，数值是0～99，周而复始，0和99只差1，武将相性差最大为50。细心的玩家可能会发现在自定义武将时可以选择相性最良武将，从中可以查到哪些武将相性是一样的（相性相同的武将有很多是亲戚关系，也有很多是八杆子打不到的），说到这里相信大家都明白了，用相性一致的武将去调略对方，同样忽略被调略武将的忠诚度和义理值，比亲情调略法还好用、实用。举个例子说明，1551年剧本铃木家，只有1城3将还是本愿寺家的从属，但铃木家的当主铃木重意的相性和武田四名臣完全一致（其实调略时也不要求相性完全一致，差5左右都可尝试，铃木重意和四名臣相性为57，武田信玄相性为63），这4个人文武兼备，调略到麾下大有用处。当然像铃木这种小大名光靠"人"还是不行的，要有粮有兵，因为会受到三好家、北田家的轮番进攻（尤其是在上级难度的情况下），开始后拼命发展武家町增加士兵，然后用卖铁炮的钱买粮准备长期防御战才行，不过这个主题和本文无关，不再多说。

最后给出主要大名和强力武将的相性简表给大家参考（限于篇幅，相性只能按大名给出，其主要家臣与大名的相性差一般在10以内）：

| | | |
|---|---|---|
| 织田家0 | 今川家41 | 伊达家69 |
| 丰臣家10 | 本愿寺家、浅井家、朝仓家50 | 长宗我部家80 |
| 上杉家15 | | 北条家82 |
| 真田家、佐竹家20 | 龙造寺家62 | 大友家84 |
| 岛津家30 | 武田家63 | 德川家90 |
| 毛利家36 | 南部家66 | 最上家99 |

至于具体武将谁和谁相性好，只有大家自己去尝试了。

## 《冰点——不死战士》技能速升法

■浙江 郑杰宁

在《冰点——不死战士》中，怎样快速提高各种技能是通关的关键，如果将得到的经验合理分配在相应技能上，可以起到事半功倍的效果。开始游戏后，笔者建议尽量提升肉搏和隐蔽这两项技能，因为这两项技能是将敌人打晕的关键所在。将敌人打晕得到的经验会比杀了他要多3倍，而且过关后会将你在本关所得的经验再加倍，算算看加了几倍？呵呵，没错，至少6倍！有了这么多经验，你很快就能成为各种招数的大师。最重要的是，肉搏技能只有在前几关才能轻松使用，因为到了后期，敌人都是使用突击步枪的正规军，肉搏就不易了，所以在前几关肉搏才实用，那些使手枪和拿木棍的敌人我想你该不会害怕吧！记住，尽管前面的敌人比较弱，也要多多注意偷袭的时机，想象一下《盟军敢死队》的打法吧！P

## 《混乱军团》的几点心得

■广东 猫魂

**消灭全身长刺的陀螺形金属怪物**

在第4关开始就会出现一些全身长刺的陀螺形金属怪物。这些怪物的移动速度很快，比较难应付。我发现了一个能轻易消灭它们的方法，保证一滴血也不损。首先，要召唤出“强弓”并设定为自动攻击模式，当那些金属怪物向主角飞过来时，快速按D键，“强弓”就会向它们攻击，如果有很多金属怪物，就多按几下D键，这样就可不损一滴血把那些可恶的陀螺形金属怪物消灭。

**超强连击**

先设定“强弓”为自动攻击模式。当主角靠近要攻击的物体时，立即召唤“强弓”，它们会不断向目标物体攻击，还等什么，调好方向和镜头，向要攻击的物体狠狠砍过去吧！这样就很容易使出超强连击。如果控制得好，还可以在攻击时加入跳跃。

**带血的怪物**

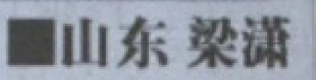


在很多小关通关之前，都会遇到一种比普通怪物大的大个子，打倒它们可能会得到补血的道具。虽然它们的移动速度缓慢，但攻击力惊人！对付他们可以先快速走到其身后砍它四五刀（别贪心哦），它就会转过身来，再绕到他身后砍四五刀，如此重复，很快就可把它打倒。

最后，途中有一些像花一样的怪物，还是用“强弓”对付它们最有效。P

## 《侠盗猎车手3——罪恶都市》逃避追捕心得

■山东 梁潇



1.当只有一个警察追捕你时，最好找黑社会聚集的地方。如果看到有一堆古惑仔聚集在一起，就躲到他们中间，这样警察的警棍和子弹就免费赠送给他们了。当然古惑仔也不是吃素的，他们会掏出枪和警察对射，趁这时就可以溜了。

2.当通缉达两个星以上时，会有阿帕奇来凑热闹，如果没有火箭炮等重型武器很难与其对抗，我们的战斗方案是“打不过就躲”。找有“盖”的地方，就是看不到天空的地方。看不到天空就看不到飞机了，所以在这里即使达到六星通缉也没有阿帕奇的骚扰。

3.五星、六星通缉很难达到，一旦达到了当然很恐怖，坦克、卡车、特种部队……这些都是不好对付的，如果你没有能力对付他们就躲吧。怎么躲呢？大家一定都知道这个游戏里有很多房间可以进入，这样就给我们提供了便利。坦克和卡车是开不进房间的，只有警察能钻进来，这就不用怕了，我们可以守在门口，进来一个就送去天堂一个。正所谓“一夫当关，万夫莫开”，反正到了这时也是破罐子破摔了^_^。

**另类方法**



1.用第三方软件，这种方法其实算不得作弊，不过很有趣，也能达到逃避追捕的效果。如果你被通缉的等级很高，而又急着去完成任务，怎么办？赶快找存档地点存档，然后退出游戏。找个变速软件，如变速精灵、变速齿轮等，开到较大速度，进入游戏你会发现大街上已经几乎没有人了，当然也包括警察。

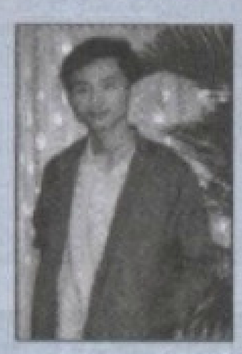
2.这种方法叫“天上掉坦克”，就是用按键精灵之类的软件输入“PANZER”，在游戏时，按你设置的快捷键一下，你就会看到掉下一辆坦克。如果你按它几十下，就有几十辆坦克落下，而且坦克会相互撞击引发爆炸，这样有警察追你就冲着他们扔坦克吧！P

《使命召唤》中文汉化包、《大富翁7》的相关补丁，同时还有几款新作都表现不错，例如《嗜血狂魔》等。本期继续更新了几款老游戏的后续补丁，包括“魔兽III”和“实况7”升级档及对应的修改。

■游侠补丁网 三枫

## 幕后英雄二：

### 游侠补丁网游戏修改器制作高手水寒



最早制作的应该是《虚拟人生2》修改器吧，当时补丁铺是老八同志在主持，那阵子中文原创的补丁还比较少，老八收录修改器时在介绍里面多夸了几句（脸红ing……），于是越做越有激情。随着各款修改器用户的增加，反馈询问建议等日胜一日，激情还没来得及减退责任感就又上来了，于是越做越多。有一阵子几乎市面上出现的中文大作甚至英文大作，都要自虐般第一时间搜来噌噌噌打造一款修改器放出去，游侠补丁网和大软补丁铺对修改器的“铺张”传播起了无与伦比的支柱作用，感谢大软和游侠的兄弟一直以来为水寒提供的舞台。进了大学之后，因为网络和其他因素的关系，修改器的制作停滞了许多，面对三天两头收到“你是不是不做修改器了呀”的疑问真是又感动又感伤。

下面谈谈制作修改器流程的心得，首先用通用型修改器（推荐金山游侠V）整理出相关功能地址，不妨先整理出一些基本功能地址（如RPG游戏的Money、Level、Exp、HP、MP等），集成到修改器后放出第一版，而后根据玩家的反馈，并结合深入的研究，集成高级功能（如RPG游戏的物品、技能、穿墙、不遇敌等）到后继版本的修改器中。地址整理完毕后，可通过Game Expert、GameX、金山游侠系列生成简易的初级修改器（界面死板，功能自由度低），或通过MTC、TMK编辑出比较专业的修改器（界面较灵活，功能自由度较高），再进一步就是通过VB、Delphi等从底层把修改器写出来（最无可挑剔的方式，但相对繁琐）。而后便是修改器的测试，要考虑到操作系统平台、游戏版本、是否会因为剧情（如过关）或读取档导致地址变化等，事实上测试这一块的工作量才最大（水寒的修改器大部分都是进行了游戏全程测试后才敢放出），但往往被忽略或轻视，这是补丁制作的一个误区。最后后继的服务和释疑最好能跟上，虽然说做出来的修改器是免费的，作者原则上没有义务非要对用户的种种问题负责到底，但水寒觉得大家选择你的修改器本身就是一种信任和支持，况且大家走到一起同是游道中人，对用户的热心帮助不但可以让人家开心地搞定一款游戏，对自己在修改器设计和功能的扩展版本的升级方面也有帮助，何乐而不为呢——我为人人，这正是游侠的精神！

## 《大富翁7》简体中文版官方升级档

游戏过程跳出问题修正；神明附身动画可以跳过；修正动画播放；热键问题修正；中文字显示问题修正；修正鼠标移动速度；开放1024×768显示模式；修正北京关不能运行问题；修正部分SiS显卡不能运行问题；修正显卡不能运行在32位色的问题；修正鼠标迟缓问题。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/R7patch.zip

使用方法：直接执行升级程序即可。

补丁效果：修正游戏Bug和加强部分游戏功能。

## 《大富翁7》简繁体中文版全人物全结局完全存档

在“大富翁”的历史上，出现了形形色色的游戏角色，每个角色都有独特的性格气质，他们中有很多已经成了玩家耳熟能详的经典人物。这些可爱的角色是“大富翁”系列的宝贵资产，“大富翁”的世界就是由这些角色构建起来的。《大富翁7》在保留以往人气角色的同时，另外还有隐藏人物的设计，这可是“大富翁”系列中第一次设计隐藏角色，但所有资料完全保密，且每位角色还有不同的故事结局，要全部了解这些有趣的情节，玩家必须花一番功夫才行（感谢NETSHOW网友iceninja制作并提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/r7allsa.zip

使用方法：复制Gameinfo.bin文件到游戏目录即可。

补丁效果：可激活隐藏关卡和隐藏人物。

## 《极品飞车——地下狂飙》v1.03升级档
## Need for Speed Underground

1.03版加强了编辑功能，同时修正了部分游戏Bug，对于中文版的汉化不敢恭维，所以建议使用英文版，同时1.03版游戏在画面流畅度上又有所提高，细节上的处理也有所改良。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/nfs7103cd.zip

使用方法：复制Update目录下的所有文件到游戏目录，执行Fltrtp.exe进行升级；复制Nocd下Speed.exe文件到游戏目录即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

## 《魔兽争霸III》及其资料片《冰封王座》v1.13b升级档及官方战网连接补丁
## WarcraftIII：Frozen Throne

虽然1.13修正和改进了很多东西，包括平衡性的调整，但出现的新Bug也非常多，好在很多问题都已经被发现，并且暴雪承诺将在下次升级后修正所有Bug。

升级档下载地址：

http://patch3.ali213.net/newpatch16/TFT113BCD.zip

官方升级档下载地址：

http://patch3.ali213.net/newpatch16/War3TFT_113b_English.exe

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.13b，复制Update目录下的所有文件到游戏目录，中英文各版本通用。

补丁效果：修正部分1.13中的Bug，但依然存在很多Bug，建议等待v1.14版升级档。

## 《嗜血狂魔》补丁
## Legacy of Kain: Defiance

游戏中玩家将操作《嗜血狂魔》系列两大主角——《血魔传奇》中的吸血魔王Kain以及《魔剑邪神》系列中的饮魂者Raziel，与各种妖魔怪物展开一连串的激烈战斗，同时本作也保留《嗜血狂魔》系列一贯的解谜要素等内容，让玩家在动手斩杀怪物时还必须动脑筋解开游戏谜团，这样才能解决任务顺利过关。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/defiancecd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

## 《嗜血狂魔》3项属性修改器

无论是游戏画面还是游戏性，都是一款表现不错的动作类游戏，包括出色的光影效果，还有非常独特的人物性格及技能特效，游戏难度并不高，问题主要集中在解谜及一些高难度的技巧动作上，非常值得推荐。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/pzdlokdt.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：无限生命及无限魔法的修改功能。

## 《实况足球7（正式PC欧洲版）》v1.30.1升级档4项属性修改器
## Pro Evolution Soccer 3

对应新版本游戏的游戏修改器，“实况7”在游戏性上已经无可挑剔了，操作上建议使用手柄，假如配合汉化版的“实况7”，那游戏就更加出色了。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/devpen2t.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏。

补丁效果：修改时间和体力等属性。

## 《冠军足球经理四2003～2004赛季》v4.1.3升级档最新补丁
## Championship Manager 2003～2004

CM03/04是SI与Eidos合作的最后一款CM作品——在这款作品之后，Championship Manager系列将由Eidos公司自行制作。可以说，真正意义上的CM系列在推出CM03/04后即已划上句号，因此，CM03/04是具有珍藏价值的CM作品。

升级档下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/cm03040413cr.zip

官方升级档下载地址：http://gamefiles.blueyonder.co.uk/blueyondergames/championshipmanager4/patches/win32/cm0304%20Patch%204.1.3.exe

使用方法：先使用官方升级档升级到v4.1.3版，复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：更新最新球员数据。

## 《冠军足球经理四2003～2004赛季》v4.1.3升级档无限金钱修改器

不用多介绍了，对应新版的金钱修改器，用它来打造一支梦幻球队吧，虽然会影响一定的乐趣，但也不会相差太多，毕竟训练和比赛都还是要你来安排的。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/devcmr2t.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：可修改无限金钱。

## 《使命召唤》游侠完美官方繁体中文汉化包
## Call of Duty Chinese

《使命召唤》十分强调团队作战，即使在单机模式下，玩家仍会得到大批战友的支持。战友们一起在身边冲锋杀敌的感觉让人分不清自己究竟在游戏还是在战争中，并且只有亲密无间的配合才能顺利完成每一个任务（游侠网小旅鼠根据官方繁体中文版制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/codbig5ali213.EXE

使用方法：一次性全智能升级安装。

补丁效果：完美汉化英文版游戏，并附带免光盘游戏的效果。

## 《喋血街头2——同甘共苦》补丁
## Postal2: Share the Pain

游戏在暴力方面给玩家留下了深刻印象，NPC的表现也相当不错，人物很大，可以看得很清楚。身材不同的人走路姿势不同，连说话声音也不一样，还可以和你产生一些互动（攻击、辱骂、逃跑、喊叫等）。走路碰到他们会被骂的，建议别惹事，他们不高兴了可会给你一枪或拿棍子K你。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/Postal2cd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

## 《家园2》v1.1升级档
## Homeworld 2

优化了多人模式下的设置，同时单人模式下也更加完善。“一物克一物”的道理大家都知道，在游戏中，玩家在组成舰队时就必须特别注意如何让舰队的攻守能力平均，以便应付各种突发状况，如果懒得动脑编组而只想用单一舰种打出成绩，就可能会面临人（舰）财（资源）两失的悲惨下场。

升级档下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/rzr-hw21.zip

官方升级档下载地址：ftp://ftp.sierra.com/pub/sierra/homeworld2/updates/homeworld2_update_en_10_11.exe

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.1版，复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：修正了单人模式的一些Bug，并且多人模式下新增了一些设置。

## 地牢围攻——阿拉娜传说
## Dungeon Siege: Legends of Aranna

游戏中按下回车键，输入以下密码，如果在密码前加“+”，表示开启功能，若是“-”则表示关闭功能：

xrayvision：无材质
minjooky：人物变小
maxjooky：人物变大
movie：录制视频
mouse：允许鼠标操作
zool：无敌
chunky：人物变得矮胖
superchunky：人物变得更加矮胖
version：显示游戏版本号
drdeath：状态达到最高
shootall：无需点击
sixdemonbag：所有属性加150
loefervision：迷雾消失
rings：允许选择铃声
potionaholic：得到3个超级大生命瓶和魔法瓶
faetehbadgar：得到全套新人套装
sixdemonbag：得到6个高级召唤卷轴
checksinthemail：获得9 999 999钱

## 伦敦出租车手2
## Taxi Racer London 2

在游戏中按下“~”键打开控制台，输入以下密码即可：

ADDCASH：获得金钱
NEXTMISSION：结束任务
FAILMISSION：任务失败
GOD：上帝模式
GIMMEALLMISSIONS：巡航模式
FREECAM：飞行模式
JUMP：按左Shift键可跳跃
SPEED：按左Shift键可加速
TELEPORT：按R键传送到随机一位置
CAMERAEDITOR：显示照相机
CARCAMEDIT：移动照相机
SETLIGHT：显示亮度设置
SHOWNODES：显示路点
SHOWSOUNDS：显示音频线
EXIT：退出游戏

## 特工任务2——安全突破
## Secret Service 2: Security Breach

游戏中按下“~”键打开控制台，输入以下密码即可：

LOGIN DEVELOPER：激活作弊功能
GOD 1：上帝模式
UAMMO 1：无限装甲
GHOST 1：隐身模式
FLY 1：飞行模式
NOCLIP 1：无限弹夹

## 咒语力量
## SpellForce: The Order of Dawn

游戏中按下Ctrl+]打开控制台，输入以下密码即可：

Application:SetGodMode(1)：上帝模式
Application:SetNoManaUsage(1)：无限魔法
Application:FastHeroCast(1)：英雄速度变快
Application:SetBuildingFastBuildMode(1)：快速建造
Application:SetFigureTechTreeMode(1)：可制造所有单位
Application:GiveMeGoods(99999)：获得原料
Application:SetBuildingTechTreeMode(1)：可建造所有建筑

## 辛普森大逃亡
## The Simpson's Hit & Run

1.到达Glitch家：

先去3楼到港口的巨型游船（C-spanker）那里，然后四处走，可以看见一个房子（Davey Jones Hamper），左边是两个叠着的箱子，跳上链栏跳到箱子后面去，走进墙里，就可以到达Glitch家。

2.换装：

进入学校或Kwik-e-mart，找到衬衫（有$标志的那件）后按“Y”键，然后你就能买不同的衣服。

3.初始拥有大量的钱：

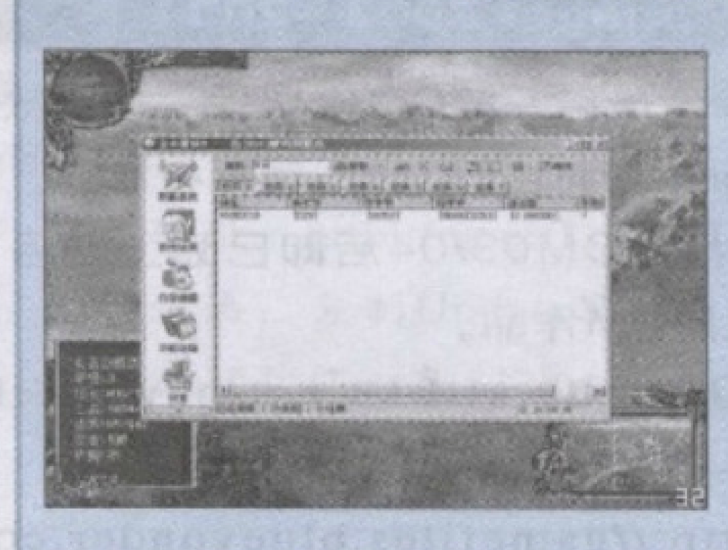
开一辆不是你的车，不停地撞，直到不能走为止。车子爆炸后会出来很多钱。

4.开Quad车：

在第4关前往拖车公园，在其中一辆拖车边上就是Quad车。按“Y”键可以驾驶。

# 金山游侠

## 用金山游侠修改《成吉思汗》



《成吉思汗》是款战棋类游戏，战棋类游戏一般都要精心计算行走步骤、攻击顺序等，而多数玩家都有追求完美的想法，即每个参加战斗的角色都不能死或退出战场，这就使战斗难度大大增加。为此，就有必要修改角色的经验使其快速升级，战棋游戏参加战斗的角色众多，所以修改起来难度也较大，比较麻烦。

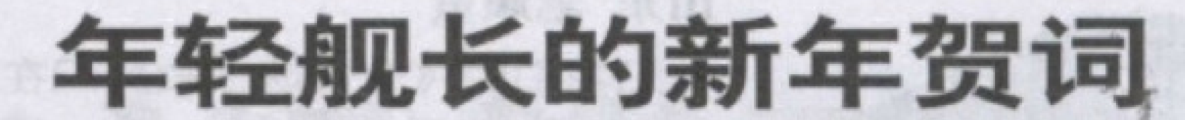
执行游戏后进入战场，记住每个角色的经验值，按小键盘的“*”键切出金山游侠，输入第一个角色的经验后，单击增加新任务，输入第二个角色的经验，依此类推，如果遇到经验为0的角色，最好不要搜索，否则会加大搜索难度和范围，不如让这个角色打一下敌人得一些经验。都搜索完以后切回游戏，让每个角色都打一次敌人使经验值发生变化，再按顺序记下改动后的经验数字，切到金山游侠，按顺序每个再搜索一遍，肯定都能搜到，然后把这些数字改成离升级经验只差1的数字，切回游戏再打一次敌人即可升级。以后只要记住地址，直接调出来改成需要的经验即可，这样即可使角色快速升级，敌人就都不是你的对手啦。

林晓：我知道此刻春天还在踉跄北上的途中，我知道你的窗外还是冰雪寒冬，我知道你为了学业、工作疲惫不堪来去匆匆……但我还是邀请你，和即将到来的春天定一个约会吧——因为轻柳拂面的早晨，因为人约2月14日的黄昏，因为绽放在白玉兰上的午后，因为这些美好的属于希望的时光，就要来了啊。

游戏榜单分为单机与网络游戏两部分，亲爱的读者，你觉得这样分好吗？从本期开始杂志的游戏评论组会将游戏的得分也标在TOPTEN上，评分标准参见01期P148页。TOPTEN网络投票今年改革了，不再需要注册就可以直接投票，网址为http://club.popsoft.com.cn/topten/。一句话，要为TOPTEN投票啊，让我们知道你的想法！

本期聊天室OP是办公室中的熊猫级可爱人物评测工程师魔之左手（ ）。

# 年轻舰长的新年贺词



=SD=PM田园初春307

随着=SD=山东“舰队”的成立，我已无法使《大海战》离开我了。因为“海战”北区服务器的问题，我和大部分队友移师南大西洋战区。我的级别一直很低，上“海战”终日开着一艘改装的、装着中立的英国4.7单炮，出生入死“万船之中，取BB首级”的FF—02。后来，是分队领导=SD=星河的赞助与指引，我才开上了“战与火的德意志”的极品DD—Z1。此后，不管是练到了自认为极品的美国布鲁克林，还是级别高得多的日本岛风，它一直是我的首发DD。

2003年7月，队友=SD=神筹建起了舰队自己的论坛，方便了队友的交流。在论坛中我们谈天说地，切磋战术，讨论好船、好战术、好思想、好路线……说海战历史，二战太平洋战场是我们的最爱；说现在的局势，地中海是我们常谈到的地方。队中有很多在校本科生、研究生，还有海军军官，跟他们交流大大提高了我这个中学生在学校得不到的知识储备、表达能力和对友情的理解、对社会的理解。不知不觉，上9年级了，面对人生第一大关口的我，像孔明斩马谡一样，挥泪离开了海战、离开了队友、离开了论坛、离开了=SD=。

离别好久的论坛，不知有没有人夺下了我的灌水宝座？离别好久的海战，不知有没有再升级，再出新船？离别好久的队友，不知有没有忘记“田田”这个名字？离别好久的=SD=，不知有没有蒸蒸日上？离别好久的威海卫、格调、战鹰、先知、58……不知有没有得到自己想要的好船？离别好久的我，不知有没有被新队友淘汰？

战争残酷，海战激烈，祝即将一周岁生日的=SD=山东“舰队”生日快乐，蒸蒸日上！祝万向，扫清外挂，蒸蒸日上！祝《大众软件》，再创佳绩，蒸蒸日上！

：在硝烟弥漫的战场上建立起真挚的兄弟友情，这和一起追杀可爱小动物结下的情谊可不能同日而语。

# 怀旧：玩《魂斗罗》的10宗罪

晶合后院 残星飘香

1.为逃避敌人的一颗子弹，飞奔出老远，终究没有逃过（魂斗罗里敌人的子弹速度巨慢，只要你一直向前跑的话，子弹能在画面里呆半天）。

2.刚到手的强大武器还没用就DIE了。

3.满以为能以不死之身穿版，谁知在最后一关都已消灭BOSS后，却被BOSS死前射出的蜘蛛“亲吻”。

4.你在敌方炮台的火力下只能卧倒射击，就在动弹不得时有个贼兵从背后向你冲来。

5.两人玩时，在瀑布那一关，因为同伴天天“向上”而导致自己冤死。

6.被敌人子弹擦伤、打中脚丫子也会DIE？

7.死后再生时，因为急于向前而按住右键不放，结果直接掉进悬崖。

8.看起来距离很短的悬崖居然没跳过去！蹭着崖边坠落。

9.安全跳过悬崖，就在即将着地时，一个贼兵突然出现并和你“接吻”。

10.和贼兵以“接吻”距离见面，虽然按住连动的B键不放，哪知你手中的武器正赶上发炮间隙，结果被贼兵撞倒。

：好像总是被热情地“吻”，特种兵应该含笑九泉了。



作者：北京 王羽熙



和春天定个约会吧

（晶合聊天室第131期）

## 游戏一句话

### 最美（先知vs恶魔猎手）

li_hao24

先知
为了这次决战
昨夜我无法安然入睡
准备了弓箭一整队
每一个都升了3级攻

你的狼
其实很“菜”
农民一爆就得跟劈
先知
这次上了火
不射死你我不罢休

你在我眼中是瓜皮
只有闪电链还有点威胁
你的攻 你的防 你发脾气时放出的狼
你在我眼中是瓜皮
只有屁股下的狼跑得快
你的血 你的魔 随便一抽就玩完

先知
记得那次决战
那夜我恨你恨得无法入睡
送你的12个弓箭
是否又让你升了几级
开始决战你们都在砍我
害怕我的双刀上舞下飞
陷入地震波我不知后退
为了抽死你我勇猛无畏

：你，你……你竟然把一首这么温柔的歌篡改得如此杀气腾腾！

**山东 老顽童**

看见我们的《游击队之歌》配在盟3攻略上，不能不让我们呼唤中国抗日游击队的游戏。

**吉林 王明达**

《寂静岭3》：默默地在胸前划一“十”字，然后对上帝、对内心说：我忏悔！

**上海 Purger@LH**

太阁立志传Ⅱ——好游戏。寂寞时玩，别有风趣。

**江苏 炒鸡精**

CS——透过屏幕，重新换位思考敌人的想象；8秒钟购物时间，买枪换弹喀嚓直响。

## 《风色幻想2》游戏之感

Fredric

和大家分享一下。

1.对温蒂妮导师对战时，她有一招可以让人普通攻击无效。建议上场队员沙迪克、莉芙、凡尼亚。沙迪克的嗜魂剑、嗜精剑和嗜命剑都可忽略对方技能，而且攻击速度快，可优先打击；莉芙的“红莲启示录”可以破温蒂妮导师的技能（N连击啊！）；至于凡尼亚，可用魔焰大激励给大家补潜力，还可用雾幻足免于遭受攻击。

2.沙迪克单挑凡尼亚时，别用嗜命剑，不是必杀，而她的魔焰连舞能秒杀沙迪克。建议选用嗜命剑下面那招潜力技（忘了是什么了），在外面补满潜力，上场先放一个。接着凡尼亚会用大招K你，同时你潜能补满，再放一次，她就完了！

3.对付身体分为3部分的精灵王，一般人建议先打掉会医疗的左手，但如果不慎没打掉，或遇到另外两部分在一回合内同时放大招，就前功尽弃了。所以建议先打掉主体：沙迪克先用嗜命剑可吸10 000点血；接着用美羽（把她第二个潜力技加满，我忘了是“刹那”还是“无痕”了），用她的第二个潜力技再打精灵王主体，主体差不多就“羽化”了。如果万一还没死，就再送他一“红莲启示录”！（个人意见重点培养美羽，最后我就是用美羽三技大招把终极精灵王送上西天的！）

4.卡琳的“四重分身斩”对炽羽龙有奇效，一技必杀！阿玛迪斯战记：胜利诀窍——带足了血瓶练龙。二转以后的龙，攻击距离远、范围大，而且杀伤力强！

：根据各种攻略和秘技打游戏的话，打游戏就变成纯体力活了。偶强烈反对各种攻略的存在（那边、Cross与Fly齐叫：扁左手！）。

### 仙剑奇侠传·蝶恋

ayers_55

往事如云烟
消散全不见
惟我真情永不变
翩翩化作蝶
逍遥天地间
难舍对你的眷恋
既有自在蝴蝶梦
何苦留恋尘世间
看着你 陪着你
直到沧海变桑田
一时邂逅千般梦
两处相隔万里愁
愿和你 悄悄地
飞舞另一个春天

：凄美的爱情故事总是让人心动，难怪很多人都把仙剑和梁祝联系在一起。






晶合后院4.0版升级成功，欢迎你的来访。记住《大众软件》的网上之家晶合后院——http://club.popsoft.com.cn。

# 潮起潮落又一年

■晶合实验室 魔之左手

春节不知不觉又到了眼前。今年的寒假真是格外的长呀，大家的闲暇时光怎么度过的呢？是不是和自己喜爱的游戏约会在电脑前？一定要注意休息呀，玩累了的时候不妨为自己冲上一杯咖啡，打开一本大软，享受一下难得的轻松时光：要知道游戏市场的风云变换，尽在大软游戏排行榜，各位看官且静下心来听俺细说端详。

话说近年来WCG、CPL等电子竞技大赛的影响在我国不断增强，国内很多玩家也对那些CS强队，魔兽狂人，FIFA明星们如数家珍。而2003年底国家体育总局批准电子竞技为我国正式开展的第99个体育项目，更使竞技类游戏玩家看到了光明的前景。同样，最火的两款竞技类游戏CS和《魔兽争霸III》也当仁不让地占据了排行榜的顶端。诡秘的黑暗军团、剽悍的兽族大军、俊美的精灵箭手，以及无畏的人类矮人战士，毫不留情地将仙剑的嫡系继承人踩在脚下，不幸的仙剑III排名继续下降，看来即使是酷毙了的神魔两界大将也无法阻止各族大军的狂攻，按照这个上升势头，也许有一天连拥有现代化装备的凶悍匪徒和警界精英们都要败在这些土枪土炮和刀箭魔法之下了。

就在前三名争夺不休的时候，一班当年的老兄弟却在旁边不断冷笑，“哼哼，争吧争吧，这都是我们玩剩下的。”《暗黑破坏神II——毁灭之王》、《星际争霸》、《仙剑奇侠传》、《轩辕剑叁外传——天之痕》，分别出自暴雪门和大宇派，当年也都是江湖中响当当的角色。不过在这些新兴力量面前，除了永远不服气的暴雪双雄还分别从鼻孔和喷火器中“呼哧”、“呼哧”地喷着火示威以外，大家都悄悄地掩上了自己的票数牌，但大家嘴里还是喋喋不休，毕竟“当年俺家也阔过的”。“呼（喷火声）！！我们家的门槛可高了，要不是现在时局有点乱，我们的援军受阻。”，“哼，刷刷刷（御剑声），我们家的门槛可长了，从20世纪到21世纪，我们一直是玩家心中最凄美的神话。”

FIFA，极品飞车、樱花大战等永远的配角无心争夺榜首，在旁边不断规劝着几个垂头丧气的小弟弟，“人家只是试验品，功劳被别人拿走了，吃苦挨骂都是我一个人的！5555。”《轩辕剑肆》瞅一眼旁边的榜首战团中那个“孪生兄弟”，哭得更凶了。“你还是试验品，至少算是时尚，我可是被说成又保守又失败，我，我……”《仙剑奇侠传二》也不禁悲从中来。只有新仙剑一边踱步一边念叨：“我是谁？我是它？它是我？”

相对来讲，网游这边平静得多，几个家伙叽哩呱啦的说着谁也听不懂的韩语，只有魔力宝贝抱着自己的宠在旁边一句话也没有，剑侠情缘则一边起劲地磨着剑一边冷眼看着这些对手。

走出排行榜授奖大厅，准备放松一下的手手突然发现场外还围着一圈候选者，挂着醒目E3勋章的就有《闪点行动》、《黑与白》等数款大作，还有GTA3、《战地1942》等颇受好评的选手，更有《极品飞车——地下狂飙》、《使命召唤》、FIFA2004、PES3 PC版等新锐。它们正围住裁判要讨个说法，为什么自己竟然连入围都没有资格？“这个这个……国情呀，要考虑到我们的国情呀！”裁判急得满脸通红，只好向众位玩家求救，观众席上的玩家们却抚着自己的爱机，无奈摇头。

躲回授奖大厅的手手为那些在艰苦条件下追寻着游戏之梦的国内游戏制作者感到非常伤心，虽然无缘最新最酷的游戏，虽然无法欣赏最炫最火爆的效果，但是他们从来没有放弃和退缩，伴着我们的杂志走过了8年多的风雨。作为硬件评测工程师，手手能做的就是为大家推荐更多高性价比的产品，希望每个玩家都能享受到最好的游戏感觉。

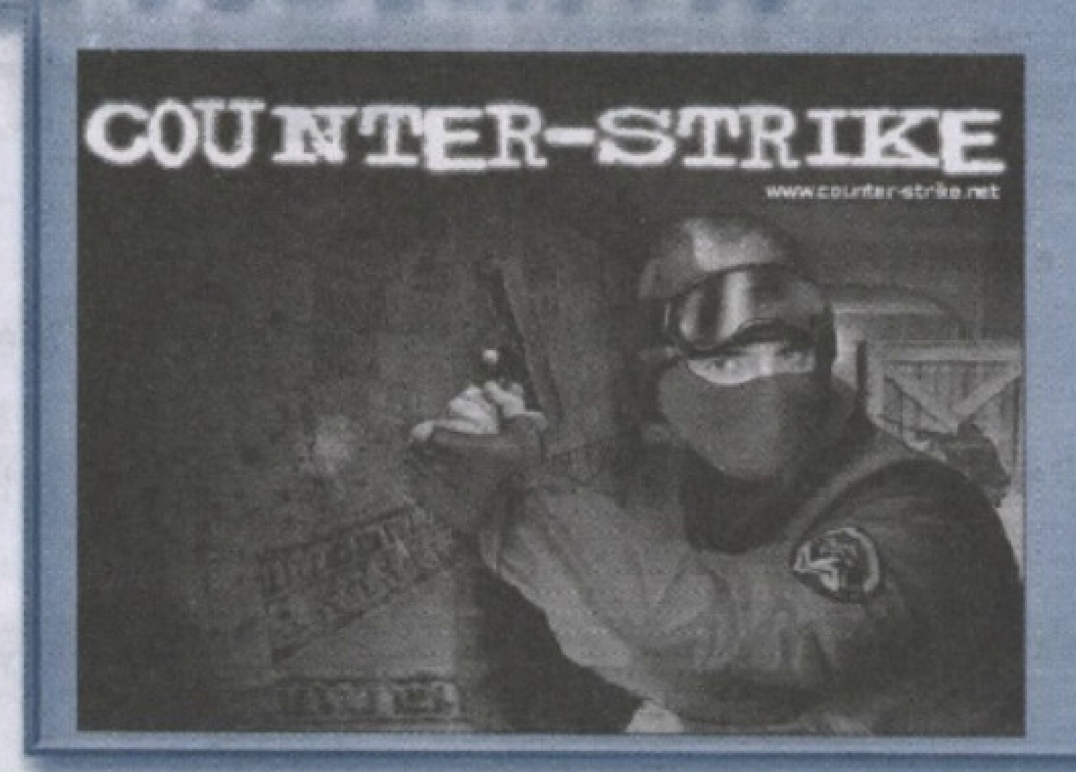
## 编辑推荐游戏

推荐编辑：魔之左手

| 名称 | 推荐理由 |
| --- | --- |
| 闪点行动 | 自由度、拟真度，操作感绝对都是现在FPS游戏中的头一份儿。不过仅限于军事爱好者入手，追求痛快游戏感的玩家可能很难适应。 |
| FIFA2004 | 没什么说的，FIFA的风格一步步靠近实况，在人物动作等方面明显超过后者。 |
| 使命召唤 | 和《荣誉勋章》类似的作品，没有什么自由度可言，是一款“讲故事”的作品。 |

# 龙虎榜——我正在玩的游戏

## 单机游戏TOP15




| 排名 | 游戏 | 本刊评分 | 趋势 | 票数 | 制作 | 发行日期 | 国内代理 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | 半条命——反恐精英 | 8.8 | ○ | 1177 | SIERRA | 2001年 | 奥美 |
| 2. | 魔兽争霸III——冰封王座 | 8.5 | ↑ | 918 | BLIZZARD | 2003年 | 奥美 |
| 3. | 仙剑奇侠传三 | 7.8 | ↓ | 897 | 大宇 | 2003年 | 寰宇之星 |
| 4. | 暗黑破坏神II——毁灭之王 | 8.9 | ↑ | 860 | BLIZZARD | 2001年 | 奥美 |
| 5. | 星际争霸 | 9.2 | ↓ | 784 | BLIZZARD | 1998年 | 奥美 |
| 6. | 仙剑奇侠传 | 8.6 | ○ | 533 | 大宇 | 1995年 | 晶合时代 |
| 7. | 轩辕剑叁外传——天之痕 | 8.2 | ↑ | 489 | 大宇 | 2000年 | 育碧软件 |
| 8. | 仙剑奇侠传二 | 7.1 | ↓ | 477 | 大宇 | 2003年 | 寰宇之星 |
| 9. | 极品飞车——闪电追踪2 | 8.2 | ↑ | 408 | 美国艺电 | 2002年 | 美国艺电 |
| 10. | 新仙剑奇侠传 | 7.3 | ↑ | 391 | 大宇 | 2001年 | 中青旅创先 |
| 11. | 轩辕剑肆 | 7.4 | ↑ | 380 | 大宇 | 2002年 | 寰宇之星 |
| 12. | 刀剑封魔录外传——上古传说 | 7.9 | ↑ | 372 | 像素软件 | 2003年 | 北京万众合力 |
| 13. | 樱花大战3——巴黎在燃烧吗 | 8.2 | ↓ | 368 | SEGA | 2003年 | 第三波 |
| 14. | FIFA2003 | 7.8 | ↓ | 357 | 美国艺电 | 2002年 | 美国艺电 |
| 15. | 盟军敢死队 3——目标柏林 | 7.8 | ○ | 326 | Eidos | 2003年 | 新天地 |

## 网络游戏TOP5

| 排名 | 游戏 | 趋势 | 票数 | 制作 | 发行日期 | 国内代理 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. | 传奇 | ○ | 549 | ACTOZSOFT | 2001年 | 盛大网络 |
| 2. | 奇迹（MU） | ↑ | 434 | Webzen | 2002年 | 第九城市 |
| 3. | 传奇3 | ↓ | 365 | Wemade | 2003年 | 光通通信 |
| 4. | 剑侠情缘（网络版） | ↑ | 346 | 西山居 | 2003年 | 金山公司 |
| 5. | 魔力宝贝 | ○ | 342 | 艾尼克斯 | 2002年 | 网星史克威尔艾尼克斯 |

### 0.5元手机投票TOPTEN
### 赢取每月精彩奖品

参加投票的游戏见读者调查表背面，**短消息格式为：TP（空格）选择的游戏代码。发送特服号163066050。**

手机投票费用为**每条短消息0.5元。**

本期手机投票幸运读者为1356XXXX799、1365XXXX741、1351XXXX401、1396XXXX329、1362XXXX234。幸运礼物为价值240元的名牌耳机。本栏目将和幸运读者联系，以便邮寄幸运礼物。

### 本期幸运读者

**特等奖** 宁夏 贺涛

奖品为64MB闪存。

**幸运奖**

河南 李怡萱　江西 李学雅
山东 茹晓文　辽宁 秦 龙
江苏 赵文涛　浙江 朱 瞳
上海 崔文磊　北京 潘 旭
福建 郑铸彦　河北 王 充
广西 黄祖鸣　天津 吴盛天
内蒙古 陆曙光　湖北 汪 巍

奖品为热门游戏以及海报，奖品将由编辑部邮寄给获奖读者。

网选地址：club.popsoft.com.cn/topten/。

邮发代号：82-726 零售价：¥6.80元 刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN